

MSX

magazine

特集 MSX なんでもかんでも

●みんななかよしMSX
●モニタをつないでみよう●さあ、ゲームがはじまるぞ●指令を出すの

●ひとつのソフトで大丈夫
はキミだ ほか

MSX BASIC
入門講座

ソフトレビュー



MSX
未来商品
研究室

ハードニュース
& レビュー

●ヤマハVIS-503●ソニーHB-55●日立HI

1
月号

ス・ナ・ウ・チ、MSX元年であります。



JANUARY/1984

定価 **370**
yen



た
た
い
て、
ご
ら
ん
よ。



僕らのコングが復活した。パソコンという、時代を呼吸する新しい生き物となって。共通言語MSXベーシックをしゃべり、MSXの基本思想に徹して、ムダを省いた設計。待ってたんだ、僕らの王者よ。

オリジナル MSX パーソナルコンピュータ
キングコング
(新発売)



National

—技術でひらく 世界の繁栄—

National

徹したナショナルMSXパソコン。

君の上達に合わせて進化する。キングコングはダブルスロット設計です。パソコンが初めての人でも、プログラムROMカートリッジをスロットに入れば、手にしたその日から使えます。上達すれば……一方のスロットには拡張RAMやソフトROMカートリッジを。もう一方のスロットには、さまざまなインターフェイスカートリッジを差し込めば、目的に応じて自由にシステム拡張できます。将来は、ボイス機能やシンセサイザー機能などのソフトやハードもぞくぞくと生まれてくる予定です。共通言語MSXベーシックを使いながら、拡張性を満足させてゆく——ナショナルの技術力です。この冬、キングコングの大きな魅力が、日本を熱くします。

MSXだからソフトも多彩に勢ぞろい。ゲームに勉強に……君のアタックを待つ。



ミュージック・ハーモナイザー3



パソコン作曲家



シグゾーセット



カラー・ミッドウェイ



おてんばベッキー



バスボール

(新発売)



本体/パーソナルコンピュータCF-2000 標準価格54,800円

▶寸法(高さ×幅×奥行)=72×430×232mm

▶重量=3.6kg 別売周辺機器/カラーディスプレイ&テレビTH14-N25G 標準価格84,800円・プログラムレコーダRQ-8300 標準価格18,000円・ジョイスティックCF-2201 標準価格3,500円(×2本)・カラープロッタプリンタCF-2311(近日発売)・プリンタインターフェイスカートリッジCF-2121(近日発売)……周辺機器の接続には別売の専用コードが必要です。●ナショナルクレジット・ローンもご利用ください。●お問い合わせ、カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒561 大阪府豊中市稲津町3丁目1番1号 松下電器産業株式会社 SBC部 MX係まで。MSXマークのついたものは互換性があります。ソフトウェアもハードウェアも自由に使うことができます。MSXはマイクロソフト社の商標です。



パーソナルコンピュータ

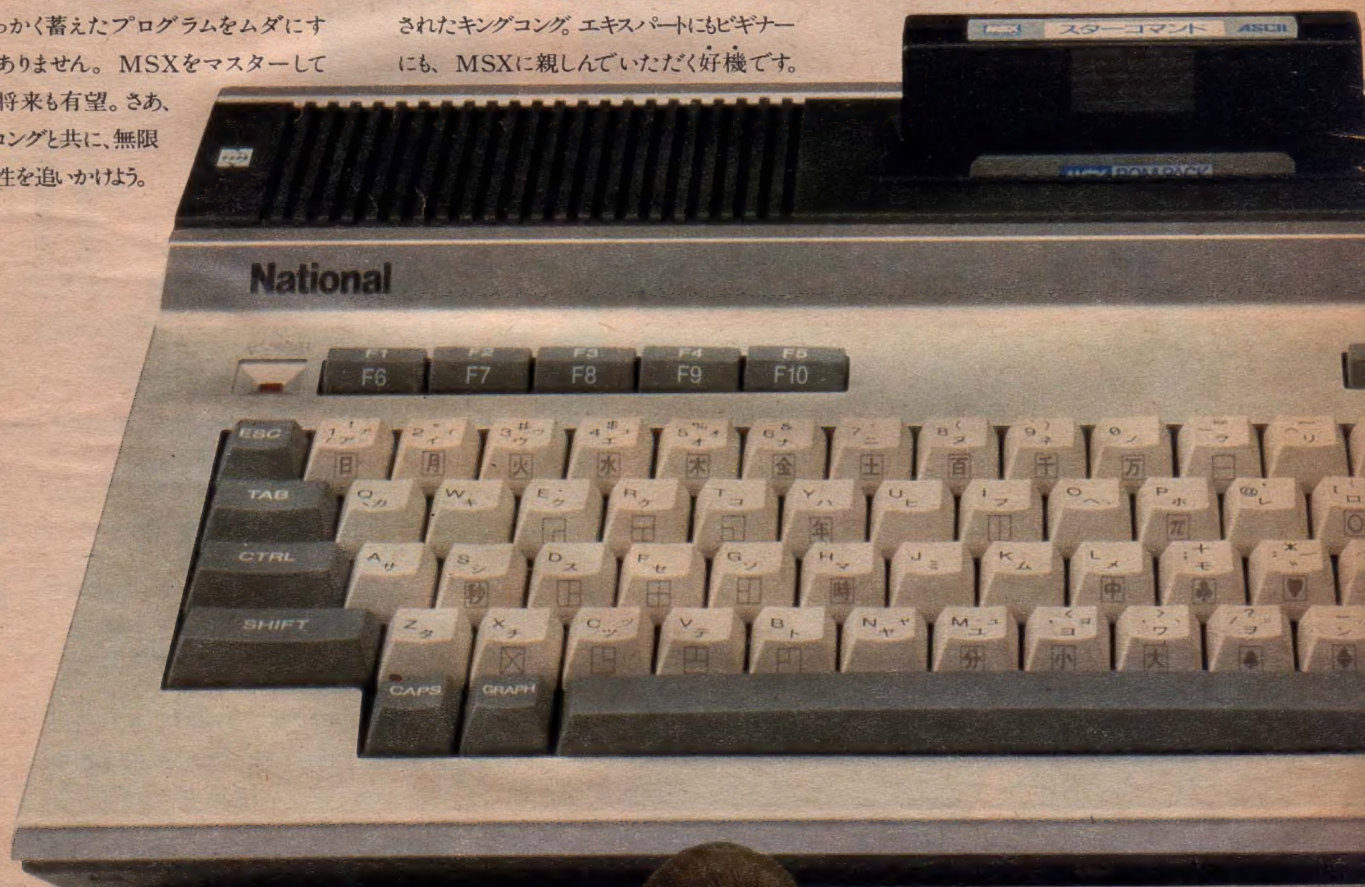
キングコングTM

マニアライクなキーボード 基本に

ソフトが生きる。共通言語MSXベーシックを搭載して、キングコング誕生。新しい時代が始まります。パソコンの未来を拓くMSX。これまで問題とされていたソフトウェアの互換性が、ベーシック・インタプリタ上ではもちろんのこと、機械語レベルでも実現しました。さらに、基本I/Oシステム、ソフトカートリッジやテープの記録方式にいたるまで統一されたのです。MSXマークのはいったものなら、ソフトもハードも自由に使えますから、これからはせっかく蓄えたプログラムをムダにすることもありません。MSXをマスターしておけば将来も有望。さあ、キングコングと共に、無限の可能性を追いかけよう。

キングコングは未来を考えた、基本忠実設計。パソコンの流れを変えるMSX。だからこそ、キングコングはその基本思想に忠実に作られています。キーボードは、ビジネスにも使えるマニアライク仕様。うちやすい大型キーが魅力です。より長いあいだ使っていただくための堅ろうなボディ。あきのこないカラーリング。プリンタやプロッタなどの周辺機器も統一性あるデザインに仕上げられています。徹底的にムダを省いて、基本に忠実に設計されたキングコング。エキスパートにもビギナーにも、MSXに親しんでいただく好機です。

手ごたえ充分 強力な32KBベーシックです。14桁の倍精度関数や強力なエラーハンドリング命令などを持ったパワフルなベーシックが、君のチャレンジに鋭く応えます。高度なプログラムづくりはもちろんのこと、基本I/Oシステムが公開されていますから、高速な機械語プログラムも効率よく作れます。その上、16色のカラーグラフィック、8オクターブ3重和音、アニメーションが簡単に作れるスプライト機能など、うれしい特長も満載。



ナショナル MSX

キング

FM-7で、FM-Xの

(人気NO.1)

(話題独占)

モニターになろう。

楽しさ、
これでX倍
エックス

さらに盛りあがるぞ
ハードとソフト。

発売以来、大人気、大好評の富士通の興奮パソコン《FM-7》。人気・実力NO.1をうらづける、豊富な機能のハードとますます充実するソフト。価格も手頃。三拍子そろって、全国の青少年を、ビジネスマンを、おいに盛りあがらせています。



実施期間 ^{'83}11/15 ~ ^{'84}1/31

富士通

MSXマークはマイクロソフトの商標です。

君も《FM-X》のモニターになろう。

パソコンファン感涙のお知らせです。人気・実力No.1の《FM-7》を、今、お求めになると、富士通のパソコン《FM-X》のモニターになっていただけます。抽選により200名様、なんと期間は1年間。このビッグチャンスをお見逃しなく。

友だちづきあいできるパソコン《FM-X》

富士通のパソコン《FM-X》は、話題のMSX対応のパソコン。ゲームに、家事に、学習に、家の中で楽しめる市販のソフトがいっぱい。家庭用TVや手持ちのスピーカーと接続して使えます。手にしたその日から、だれもが簡単にすぐ楽しめる。いわば親しい友だちづきあいのできるパソコン《FM-X》。ここからパソコンの新しい世界がひろがります。

人気NO.1の興奮パソコン

FM-7
セブン

¥126,000(本体価格・簡易言語ソフト付)

友達みtainパソコン

FM-X
エックス

¥49,800(本体価格)

新発売 MSX

応募要項 《FM-7》の本体に添付されているアンケートハガキに必要事項と、その裏面下部に①《FM-X》モニター応募 ②本体製造番号(=S/N 本体裏面に表示されています)をご記入のうえ、昭和59年1月31日(当日消印有効)までにお送りください。
※発表は当選者へのご通知をもってかえさせていただきます。



Theアンケート

●「キミはプログラマーになれるか」

特集MSX なんでもかんでも

●みんななかよしMSX●ひとつのソフトで大丈夫

●モニタをつないでみよう●「ワクワク」さあ、ゲームが始まるぞ

●使令を出すのは君だ!●ここまできたらプログラム入力もやってみよう

●エラーが出ちゃった! どうしよう●MSX-BASICってどんなもの●MSXホットニュース

MSX BASIC入門講座

ソフトインフォメーション

ソフトレビュー

●ステップアップ●ドラゴンアタック●ぶた丸パンツ●アドベン・チュー太 ほか

MSX ROOM

●レターズコーナー●メッセージボード●プレゼントコーナー

ブックレビュー

ピープル

コンピュータ・ロストラブ

C O N T E N T S

MSX 未来商品研究室

●「2001年からのラブコール」未来テレフォン

We Love Computer

ハードニュース&レビュー

●ヤマハYIS-503●ソニーHB-50●日立HI

マイコンタウンMSX

ミスターエイズのシネマレビュー/ウォーゲーム

よい子のマンガ/スノウチサトル

用語を知れば恐くない

今月の占いコーナー



発行・編集人——塚本慶一郎
編集長——田口旬一
編集——高橋純子
宮川 隆
制作[AD]——日高達雄
[デザイン]——藤瀬典夫
シド・ファイナル・アー
惣貫淳子
表紙イラスト——本田年一
編集協力——橋川幸夫事務所
東京313センター
シド・ファイナル・アー
MAG
photography——石井宏明
広告——加藤英雄
佐藤敏明
営業——浜田義史
堀井敏行
業務——賀川裕子
鈴木三恵子
印刷——大日本印刷(株)

1

月号

プログラマーになれるか!?

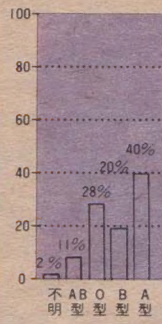


基礎データ

東京出身、未婚のA型、射手座のプログラマー!?

属性

職業によっては、星座別に片寄りとかがあるのか、というので調べてみると、牡羊座一八人、牡牛座一三人、双子座九人、蟹座一九人、獅子座二二人、乙女座一六人、天秤座一五人、蠍座一〇人、射手座二五人、山羊座二二人、水瓶座二〇人、魚座二三人。



星座

出身地は、東京六五人、神奈川一七人、長崎一三人、北海道・埼玉九人、熊本・静岡八人、富山七人、愛知・佐賀六人、

●コメント
ですが、これは統計学的に見て、数が増えれば増えるべきで、各星座間の差はなくなると思えるべきでしょう。つまり、たくさんサイコロを振れば、どの目が出るかという確率は等しくなっていくというアレですな。

血液型は、かなりハッキリとした値が出ていますが、これはA型の多い日本人という事実の反映です。以上のふたつ

余談

これは、天才ノと呼ばれるゲーム・プログラマーはほとんどが地方、いわゆる田舎に住んでいるという一種のジンクスがあります。どうしてかという点で、東京は誘惑が多すぎて、創造的にプログラムをつくるどころじゃない

アンケート対象は、プログラマーを中心にした、男一六一人、女四九人の計二一〇人。生年は大正一三年から昭和四三年までと、非常に幅のある年齢層になりました。平均年齢二五・五歳。全体的に若い、フレッシュな業界であると申せましょう。調査地域は、一応全国的に行ないました。

テニス、読書、楽器演奏——三拍子そろってマス!?

趣味

アンケート2

コンピュータに関わっている人たちの趣味、と言暗いことが好きなでうと、どうも暗い。はなかなべかと勝手な想像をしているアナタは、十分な偏見の持ち主と言えます。そんなワケないじゃないですか。時代の華とさ言われる成長産業なのですから、みんな活気に満ちあふれ、青春をエンジョイしているのですヨ。

プログラマーのみなさんの趣味は、ス

ボート、アカデミック、クリエイティブ、エンジニア(レジャー)、ぐうたら、ギャング、マニア、根暗ら、というハタイプに分類ができるようです。それに、特になしという人も数名いました。

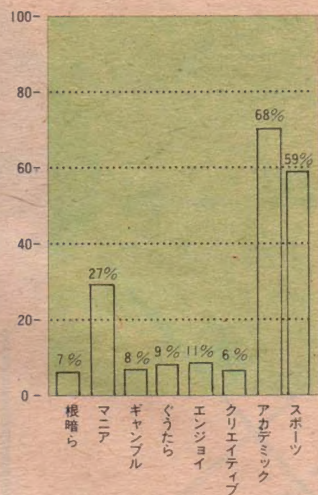
人気のあるところでは、やはりテニスがダントツ(二三)です。スキー(一七)ドラッグ(二三)オートバイ(一六)といったところが主流になっています。NOWの趣味が多い中で、社交ダンス・煙仕事・雪かきといったシブイ好みもあり、この辺のバランス感覚もさすがと言うべきでしょう。

この他には、音楽鑑賞(二九)楽器演奏(二四)映画鑑賞(一六)読書(二九)日本文学研究・チェス・天文学・論理学・手芸・洋裁・お菓子作り・インテリアデザイン・酒・食べ歩き・テレビ・寝る・家でボートとしての麻雀・競馬・パチンコ・オーディオ・ハム・ビデオ・プラモ・マイコン・まんが本収集・プロレスなど種々雑多バラエティに富んでいるようです。

もちろん、朝日新聞を読む・ゲームセンター・スタックいじり・マシン語のサイクル数を数えること・電車やバスに乗ること・秋葉原散歩・盆栽・ゴキブリ退治などの、暗い趣味で人生をモラトリアムっている人たちもそこはかとなくいます。

●コメント2
まず、棒グラフの解説からしましょう。よく見ると数字がヘンですが、現代人たるもの一人の人間で二つや三つの趣味はあって当たり前。一人で複数の趣味を書いた人が大変多かったです。そこで、ここでは、二〇〇人のコンピュータマンたち全体をひとつの人の擬似人格格として促して、その擬似人格の中で、一体どのような趣味が、どの位

のバーセンテージで指図されているのかという、かなりハイテクな分析を試みた次第です。では、大筋はこれ位にして細かなチェックをしてみましょう。



かるところです。ひょっとして、コンピュータの業界の人々は、デイスコを知らない!!

と、こういう大胆な推理を始めてしまおうといくらでも悪い様に解釈は可能です。面白いのでちょっと続けてみましょう。

まず、デイスコに行かない(知らない)理由として、次の三つが考えられます。

- ① テニス、スキー、バイクなどのNOWイスポーツの、ホントウの本質を理解していない。
- ② 残業と徹夜の毎日に明け暮れていて、帰るのは毎日始発電車のため、デイスコなるものの存在を知らない。
- ③ コンピュータばかり相手にしてきたので、NOWい場所遊びに行く友達がない。

では順に解説しましょう。

① テニス、スキー、バイクなどの趣味人口が急速に増加したのは「スपोर्ट健康」という図式からではありません。そうではありません。なぜ、これらのスポーツだけが特権的にNOWいといわれているのかをよく考えてみて下さい。

そうです、ギャルです。NOWいスポーツのあるところ必ずギャルがいます。前出の図式は正確には「NOWいスポーツ→ギャル」となるのです。プログラマーという仕事は、なにせ部屋の中で籠りっ放し、ついつい不健康になりがちです。しかし、健康のみを目的とするのなら、ジョギングとか、アスレチック・クラブで陰気に身体を鍛えればよろしい。中年族がほとんど見栄だけでゴルフに打込む姿を毎日目の当たりにしていながら、スボ

アスキーとジャンプ、フルータス、フォーカスのフレンド雑誌!

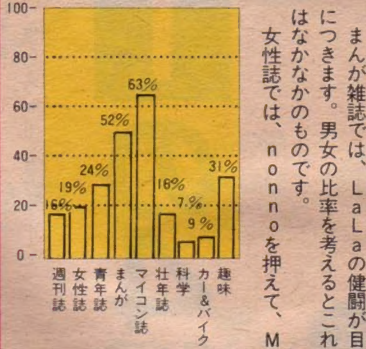
アンケート3

よく読む雑誌

これも、アンケート2と同様の集計をしました。やはりマイコン雑誌が多いという点以外には、特に目立ったところはないようです。上位五誌を書きます。

○マイコン雑誌 アスキー(三六)アイオー(二八)ログイン(一四)マイコン(二二)トランジスタ技術(八)

○まんが雑誌 少年ジャンプ(一八)少年サンデー(一六)少年マガジン(一五)ヤングジャンプ(七)LaLa(六)



まんが雑誌では、LaLaの健闘が目につきます。男女の比率を考えるとこれはなかなかのものです。

女性誌では、nonnoを押えて、M

明菜と聖子、ちよつとラムちゃん

アンケート4

好きなタレント・歌手

中森明菜(一〇)と松田聖子(一〇)が同ポイントでトップに上がっています。二位がタモリ(七)三位に郷ひろみ・さだまさし(六)四位ビートたけし(五)五位が大原麗子・ポール・ニューマン(四)あととも、田中裕子から美保純、岩下志摩からラムちゃんまで(ちなみに男性

タレントは、根津甚八から松田優作、中条清からR2D2まで)と、ピンキリでした。

●コメント4

なんだか破天荒な感もありますが、全体的には、バランスが取れているのでしよう。なかなか趣のある順位になってい

ますね。

と、「ムムッ」と気付いた人。こまできて、「ムムッ」がいたなら、その人は大した洞察力の持ち主です。そうです。ラムちゃんです。ラムちゃん少年サンデー連載の「うる星やつら」に出てくる宇宙の鬼姫。ネ暗のパソコン少年がラムちゃんの原画セルを大切に机の前に貼っていると言う、あのウワサはどうやら本当のようです。いや、暗くて結構。これはもう「コンピュータ」SF↓ラムちゃん」という恐るべき条件反射の世界です。同じ様な例は超過激な国民番

ーツの本質を完全に理解し切っていないプログラマーのみならずには、職場での上司とのコミュニケーションをおろそかにしている

生きる姿勢 反省し、今後はハイテク産業の勢力拡大に全力を尽くして欲しいところだ。

②③については、これは労働問題に関わってくる問題です。解決法としては、まず今度以上に働いて、事業計画の二〇倍位をドンドンと稼ぎ出しましょう。そして会社を六本木あたりに移すよう組合を通じて交渉するのがベストかと思われます。彼女がいなくても、仕事は暗くても、六本木の朝陽の、の前では全ては逆転します。徹夜明けのときは、朝陽の族の中にまぎれ込んで帰るようになれば、世間の評価も上がるというものです。

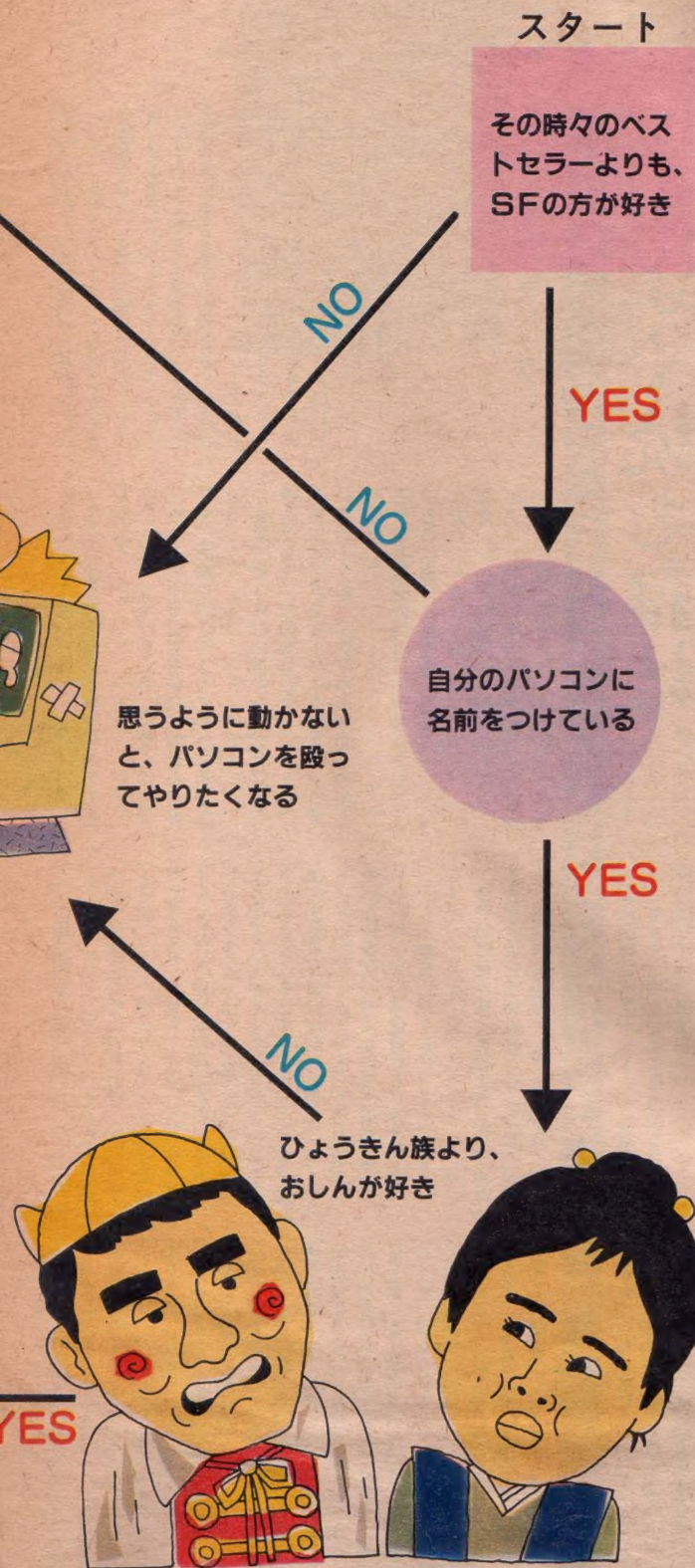
ORE、COSMOPOLITANといった二〇代、翔んでる女、キャリアウーマンの雑誌が一、二位を占めており、なかなかの先進産業ぶりを示しています。なるほど(と、なぜか納得)。

週刊誌で面白いのが、朝日系の雑誌が二誌入っているのに対し、読売の雑誌が入っていないのが不思議です。ハイ、好きなジャーナリストなんたのをアンケートしたら、築紫哲也なんて人が一位になるのかしら、どうでしょうかね。

マイコン雑誌は、日本のプログラマーの人気順位として読めるでしょう。

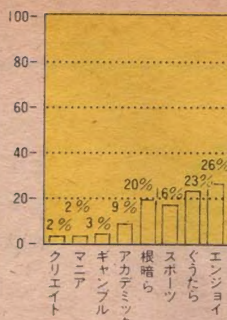
組「おしん」にも見られるのですから、パソコン少年ばかりを不当に「暗い」と決めつけるべきではありません。ちなみに「おしん」では「おしん」貧乏涙」という図式が成り立っています。日本漫画家協会賞受賞のいがらしみきお氏の言葉をかりるなら、これはパブロフの犬と同じ世界です。みなさんもこの様な日常の中に埋もれている。パブロフの犬、現象を見つけて、パブロフの犬ごっこでもやって下さい。楽しみながら批判性を失わないということが大切なのです。

さて、あなたは何型？



プログラマー版 YES・NOチャート

プログラマーの4タイプ



アンケート5
エンジン派、ぐうたら派、ネ暗派、スポーツ派の計四派が主流になっています。多いのは、食事(一一)酒(九)友だちと話す(八)寝る(二九)休日(八)ドライブ(七)テニス(七)仕事(九)といったところ。

ちなみにネ暗好み人のコメントは大田貴子の「デリケートに愛して」で、バービー人形に振りをつけること・森田童子の歌をヘッドホンで聴きながら暗い部屋でアップルIIeのゲームをすること・他人のバッグ捜し・コメントのスペルミス探し・人のプログラム作りを邪魔

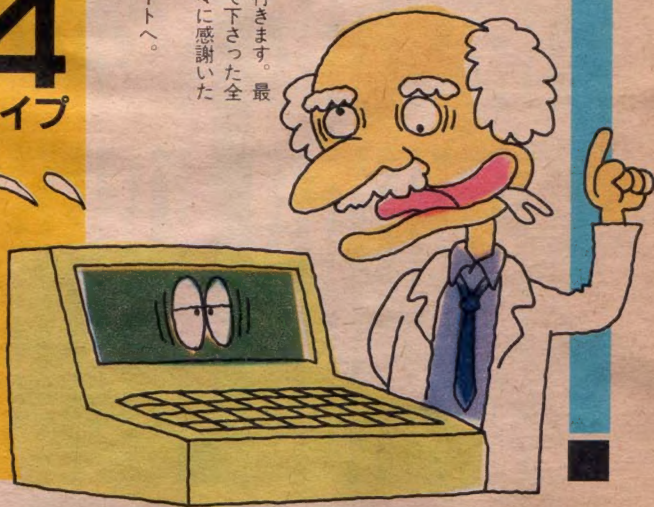
●コメント5
他人のフライベートな時間に対して、暗いもへったくれも **正論** 第一、他人のバッグ捜しなどは、社会的見地からすれば、大変有益な作業に違いありません。一見、ネ暗らを装いつつも、社会とのつながりを忘れないその姿に、日本の明日を見る

●この様に、色とりどりに毎日を送っているプログラマーの、人々の勇気と活力に励まされ、MSXもカムバッテ日本のホームパーソナルコンピュータの世界をつくって行きます。最後に快くアンケートに答えて下さった全国のコンピュータ会社の方々に感謝いたします。

そんなワケで、左のチャートへ。

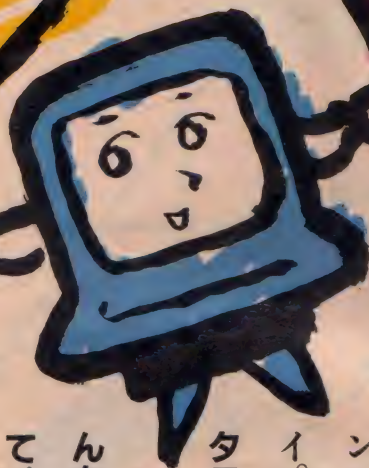
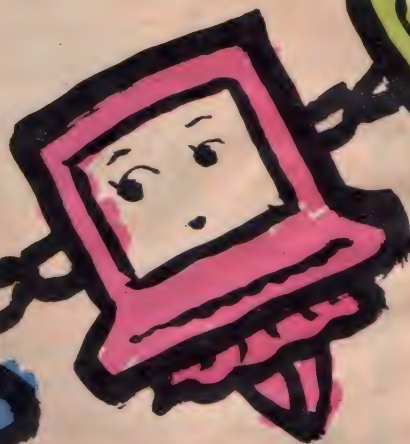
今一番楽しいこと

思いがするではありませんか。ネッ!!



イラストレーション 伊藤博幸

でもかんでも



ハナコ——えむえすえつくすってなんですか？
タロウさん。

タロウ——だれにでも使えるコンピュータ
なのだそうですよ。ハナコさん。

ハナコ——どうして、だれにでも使える
のですか？ タロウさん。

タロウ——MSXが、たくさ
んの人と仲よくしたいな、と思
っているからですよ、きつと。

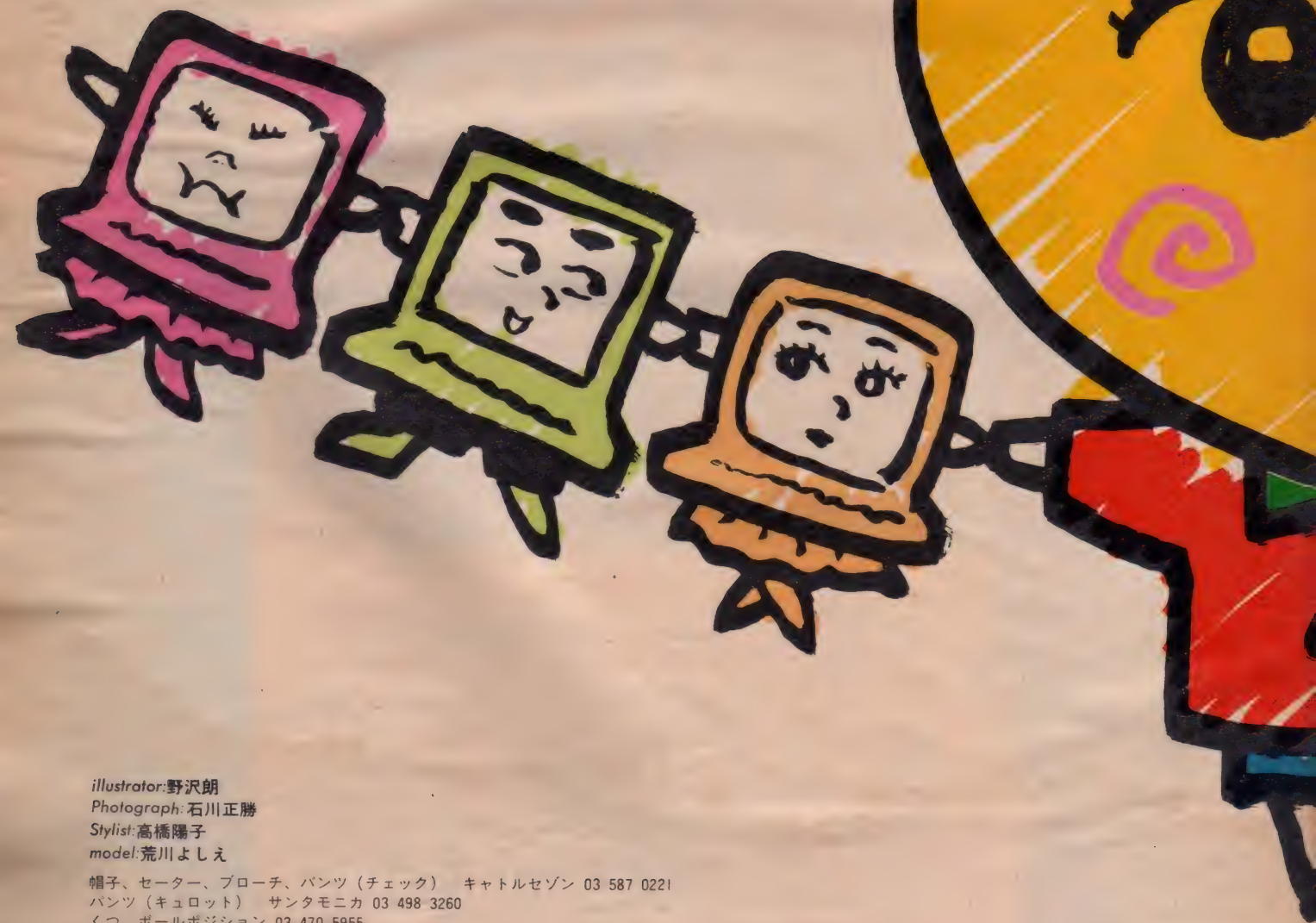
ハナコ——でも、わたしにはコ
ンピュータはムツカシ
イ。

タロウ——まあ、この
特集を読んでごら
んなさい。初めてだっ
て、だいじょうぶマイ
フレンドですよ。ハナ
コさん。



大 百 科

な かん



illustrator: 野沢朗

Photograph: 石川正勝

Stylist: 高橋陽子

model: 荒川よしえ

帽子、セーター、ブローチ、パンツ（チェック） キャトルセゾン 03 587 0221

パンツ（キュロット） サンタモニカ 03 498 3260

くつ ボールポジション 03 470 5955

なかがまが少ないの、さびしいな
 今まで、ちょっと閉鎖的だったみたいなのね、パーソナルコンピュータって。



シャープ MZ-2000



NEC PC-6001mk II



今までに開発、販売されているパーソナルコンピュータは、みんなそれぞれにすぐれたまとまりを持っているけれど、機種ごとに周辺装置が使えたり使えなかったり、使えても別なインターフェイスが必要だったり、なんとなく閉鎖的なカンジがあった。

そして、パソコンユーザーがいちばん困っていたのは、ソフトウェアに互換性がないこと。同じ「プロ野球スーパーシミュレーション」というゲームでも、PC-8001とFM-7では異なったソフトウェアが必要になる。PC-8001用のソフトウェアは、同じNECというメーカーのマシン、PC-6001でも、そのままでは使えない。だから、おもしろそうなゲームだな、やってみようかなと思っても、自分の持っているマシン用に設計されたソフトウェアでなければ使えなかったんだ。

なぜ、こういうことになるのだろうか。マシンごとの特徴を出そうとすると、ハ

MSXなんでもかんでも



マイコンショップのソフト売場はマシンごとのコーナーに分かれている。



富士通 FM-7



NEC PC-8001mk II

最近ではPC-8001のソフトウェアがそのまま使えるPC-8001mk IIや、FM-8のソフトウェアが使えるFM-7など、ハードウェアの技術革新ばかりにとらわれていたメーカーも、ソフトウェア優先の開発を始めてくれている。しかし、それも完全に互換性が保たれているわけではなく、今の時点では、すべてのマシンに豊富なソフトウェアが供給されているとは言えない状況だ。

ソフトウェアの数が少なければ、初心者にとってパソコンは近寄りにくいものになってしまふ、というわけで、二重の意味で閉鎖的だったのが今までのパソコンだ。

ードウェアの仕様は当然違ってくる。また、パソコンは発展途上にある機械で、技術開発によってハードウェアの機能はどんどん向上している。

ハードウェアが違っていれば、その一部であるプログラミング言語を機械語に翻訳する役割を受け持つ部分（インタープリタ）の仕様も違ってくる。同じ言葉でも、機械によって違う訳し方をしてしまうのである。コンピュータは頑固者で融通がきかないから、こんには」という言葉しか知らない機械に「ごきげんいかが」と言っても知らんぷりされてしまうというような具合だ。

ひとつのソフトでだいじょうぶ

MSXはソフトウェアもコンパチブル。一つのソフトウェアが、いろいろなマシンで使いちゃう。

↓ヤマハ：YIS-503
(モニター=ナショナル：アルファデジタル)



↑東芝：パソピアIQ
HX-10D
(モニター=東芝 コアFS)



画面の絵ははめこみ合成です。



↑サンヨー：WAVY-10
MPC-10
(モニター=サンヨー：コスモ)



MSXのいちばんうれしいところは、ソフトウェアが共通で使えるということ。MSXのマークの付いているソフトウェアであれば、すべてのMSXマシンに使うことができる。松下もソニーも東芝もヤマハもサンヨーも日立も三菱も、これから発売されるビクターやキャノンのマシンも全部、一つのソフトウェアで同じゲームを楽しむことができるんだ。だから、日立のマシンを持っている友だちのソフトを借りて、サンヨーのマシンで遊ぶ、なんてことも、もちろんOK。

今までのソフトウェアは、ほとんどの場合、一つの機種でしか使えなかった。MSXマークの付いているソフトウェアは、MSXマシンならどの機種にでも対応できる。一つのソフトウェアが、いろいろなマシンで使えるから、これまでは使



MSXなんでもかんでも

↓日立：MB-H1
(モニター=サンヨー：コスモ)



↑三菱：ML-8000
(モニター=シャープ：X-1)



←ナショナル：キングコング
CF-2000
(モニター=ナショナル：アルファ
デジタル)



う人が少ないから、という理由で開発の遅れていた学習用のソフトウェアや、家計簿やカローリ計算のソフトウェアなどほとんどできてくるだろ。

コンピュータが難しいのは、プログラミングの考え方が難いためである。コンピュータマニアと呼ばれる人たちは、プログラムを作る過程を楽しむことのできる人たちだ。だけど、ほとんどの人にとって、完璧なプログラムを作ることにはあまりにも難しい。プログラムを作るという面倒が無くなったなら、今までも、もっともっとたくさんの方がコンピュータを使うことができるようになる。家族みんながコンピュータを楽しく利用できるようにになる。コンピュータは本来とても便利で楽しい機械なのだから。

いろんな機種で同じソフトウェアを使うことができる、ソフトウェアもぐつと豊富になるに違いない。幼稚園児からお年寄まで、あらゆる人の希望にあったソフトウェアが、次々に生まれてくるだろう。自分でプログラムを作らなくても、さまざまな使い方が可能になる。

また、カセットテープに記憶されたプログラムは、マシンに読み込ませるのに五分も十分程度の時間がかかったが、ROMカートリッジのかたちで供給されるMSXのソフトウェアは、ボンと差し込めば、すぐにマシンを起動させることができる。待ち時間なしで、ゲームを始める。このことも、MSXのソフトウェアのいいところである。

MSXみんななかよし

MSX マークさえついていれば、どのメーカーの周辺装置でも接続できちゃう。

キングコング(ナショナル)

+

コスモ(サンヨー)

+

プリンタ(東芝)



MSX



MSXは周辺装置がみんなコンパチブル。MSXのマークが付いていれば、どのメーカーのものでも共通で使うことができる。自分の気に入ったマシンを好きなようにコーディネートできるんだ。ジョイスティックもプリンタもディスクも自由に選べる。(フロッピーディスクについての詳しい情報は来年になってから) MSXでは周辺装置も一つのファミリになった。MSXのマークが付いているものなら、どのマシンとつないでもちゃんと動くことは編集室でも確認済み。安心してほしい。

コンピュータとつなぐことで、もっと楽しくなるビデオディスクやシンセサイザーも、統一規格であつてこそ、接続が可能になると言ってもいい。

また、サンヨーのMPC-10に付いているライトペンや、シンセサイザーと接続できるインターフェイスが内蔵されているヤマハのCX-5など、今は特定のマシンにしか付いてない機能も、近い将来、他のMSXにも拡張されるようになるだろう。



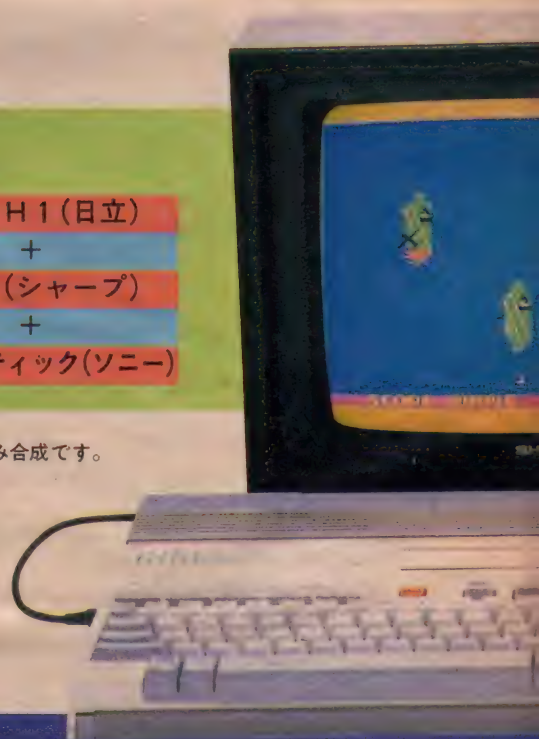
MSXなんでもかんでも



HB-55 (ソニー)
+
コアFS (東芝)
+
データレコーダ (サンヨー)

MB-H1 (日立)
+
X-1 (シャープ)
+
ジョイスティック (ソニー)

画面の絵はめこみ合成です。



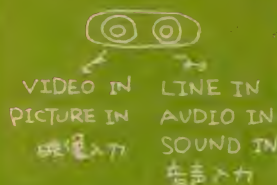
モニターとつないでみよう

テレビのつなぎ方

テレビの裏側を見て、ビデオ端子があれば(写真右上)ビデオ端子の映像入力とMSXの映像出力、ビデオ端子の音声入力とMSXの音声出力をケーブルでつなぐ。映像と音声に対応するよう(写真右下)に気をつけて。アンテナ端子しか持っていない場合(写真左上)は、VHFのアンテナ端子とRFモジュレータを接続し、MSXのRFアダプタ端子とつなぐ。RFモジュレータを内蔵しているマシンであれば、VHFアンテナ端子とRF出力端子を接続するだけ。(写真左下)



ビデオ入力端子

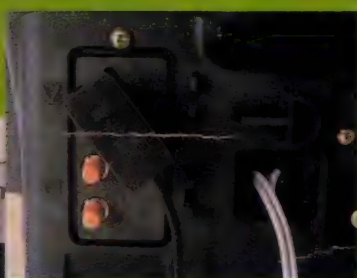


↑ビデオ端子を持っているテレビとのつなぎ方。

アンテナ端子のつなぎ方



↑市販されているオーディオコードの片端をアンテナ端子につなぐ。



→RFモジュレータを内蔵していないマシンは別売りのユニットが必要。

RFモジュレータ



今、うちにあるテレビでOK

MSXでゲームをしたいな、というとき、とりあえずはテレビが一台とゲームカートリッジがあればいい。MSXは、普通の家庭用カラーテレビに接続できる。専用のモニターを買わなくてもだいじょうぶ。

RFモジュレータという装置を通せば、普通のテレビでMSXを楽しむことができる。多くのメーカー(サンヨー、ソニー、東芝、日立、富士通、三菱など)のMSXはRFモジュレータを内蔵している。テレビについているVHFのアンテナ端子とMSXのRF出力端子を接続するだけでOK。

RFモジュレータを持っていない松下、ヤマハなどのマシンは、別売りのユニット(価格は未定だが、二万円以下で買えるだろう)でVHFのアンテナ端子へつなぐ。

テレビとMSXが繋がったら、テレビの空きチャンネル(関東は2チャンネル、関西は1チャンネル)を利用してコンピュータを楽しむ。

テレビをみるときは、MSXのRF出力端子とVHFのアンテナ端子を差し込めるだけ。コンピュータのモニターが家庭用テレビで代用できるので、部屋の中が広々と使えるね。端子の差しかが煩わしければ、アンテナ切り換え器が安価で手に入るから、一度ためしてみてはいいかな。



ニューメディア対応 のテレビなら モア・ベター

ソニーのプロフィール、東芝のフラットコア、松下のアルファデジタル、三菱のシティブュイスなど、ニューメディア対応のテレビなら、ビデオの入力端子とMSXの映像、音声出力の端子をつなぐ。テレビの入力をビデオに切り替えて電源を入れれば、コンピュータのオープニングメッセージが画面に表われる。コンピュータもビデオと同じ感覚で使えるようになったんだ。

ビデオやステレオと接続できるニューメディア対応のテレビは応用範囲が広い。MSXとビデオやビデオディスク、ステレオとのコンポーネントに近い将来可能になるだろう。そうすると、たとえば、MSXとビデオをつないで、自分で撮ったビデオにコンピュータ文字でテロップを入れる、なんていうことができるようになる。ビデオディスクのリアルな映像を利用したゲームもできる。レーシング



ゲームの景色はビデオディスクからの映像、レーシングカーはコンピュータ映像という具合だ。ステレオ出力のあるテレビであれば、コンピュータミュージックと映像の合体が楽しめるだろう。というわけで、MSXを買う機会にテレビをもう一台、と思っているキミには多少高くとも、ニューメディア対応のものをすすめる。

ゲームをもっと 楽しくする ジョイスティック

キャラクターを動かしたり、ミサイルを発射させたり、カーソルキーやスペースバーでもできるけれど、ジョイスティックがあれば、ゲームがもっとおもしろくなる。

ジョイスティックは、マシンの側面にある一個もしくは二個の接続端子につながる。統一規格のMSXであるから、各社で発売されるジョイスティックは、すべてのマシンに使うことができる。



ジョイスティック のつなぎ方



マシンの側面にある一個もしくは二個の接続端子に、別売りのジョイスティック（写真右からアスキー、松下、ソニー、東芝の製品）を接続する。PORT 1がPLAYER 1に、PORT 2がPLAYER 2に対応する。

ジョイスティック

PORT 1

PORT 2



PLAYER 1に対応

PLAYER 2に対応

さあ、ゲームがはじまるゾ

ワクワク

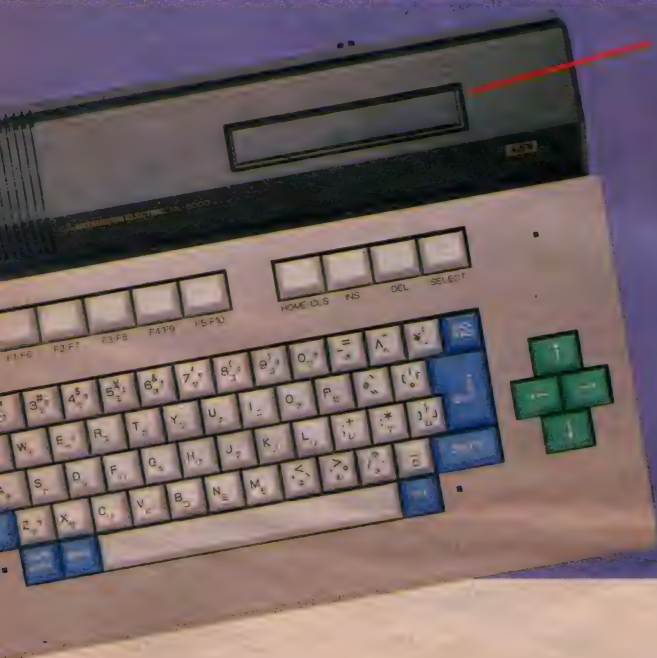
さて、キミのMSXはちゃんとつながったかな？ OKなら、さっそくゲームをやってみよう。

STEP1

MSXはソフトウェアがROMカートリッジで供給される。ROMカートリッジはプログラムが書き込まれているROMが内蔵されていて、カートリッジシロツトに差し込むだけでゲームや各種アプリケーションがすぐに楽しめる。今までのようにLOADするのに十分間も待たされたり、またエラーがでてやり直さなくてもいいからとっても便利だ。カートリッジはラベルのついている側

を手前にしてスロットに差し込む。このとき注意しなければならないのは、必ずマシン本体の電源を切っておくこと。電源を入れたままでカートリッジを差し込むと、ショックでプログラムが壊れてしまうこともあるので気をつけなければいけない。またカートリッジの差し方が中途半端だと、ソフトが動かないでゲームができないことがあるから最後までしっかりと差し込むように。

カートリッジはここに差し込む。メーカーによっては、カートリッジを差し込むところが2つあるものもあるが、その場合は番号の小さい方に差し込む。



STEP2

カートリッジが入ったら、いよいよ本
ワオんだ。MSX SYSTEM
Version 1.0. の表示（立ち上げ
画面）が出たら、さあゲーム開始。

ゲームの操作方法はそれぞれ表示され
るけれど、このとき主に使うのはカーソ
ルキーとスペースバー（次ページ参照）。
それにジョイスティックだ。カーソルキ
ーはキャラクターを上下左右、それに斜
めの方向に動かすとき、スペースバーは
ミサイル発射のときなどに使う。またジ

ョイスティックはひとつでこの両方の動
きが可能になっている。カーソルキーと
ジョイスティックはゲームの内容によっ
て使いわけるといい。一般的にスピード
のあるアクション性の高いものはジョイ
スティック、上下左右微妙な動きをする
バックマンタイプのはカーソルキー
が使いやすい。ジョイスティックはどこ
のメーカーのものでもつなげられるので、
いろいろ触わってみて自分の好きなもの
を使いたいね。



ジョイスティックを使うとゲームがうんと楽しくなるゾ

ところで、ここですべてのおきのゲーム
でコンピュータに負けないための方法を
教えよう。それは危くなったらマシンの
電源をOFFにすればいいのだ。実に簡
単な方法だろう。電源を切つてまで勝負
に挑んでくるコンピュータはいまだかつ
て作られていない。コンピュータを動か
すのも、ゲームで勝つのも負けるもすべて
はキミにかかっているというわけだ。そ
れでは健闘を祈る。



MSXゲームのコレクション...

キーボードに触わってみよう

指令を出すのはキミだ！

HOME(ホームキー)

カーソルをホームポジション(画面左上)へ移動させる。

INS(インサートキー)

プログラムの修正に使う。一度押すとカーソルが下半分だけになり挿入モードになる。カーソルを移動したり、リターンキーを押すことによって通常モードに復帰する。

SELECT(セレクトキー)

プログラムで割りあてて自由に使える。

DEL(デリートキー)

プログラムの修正に使う。押すごとにカーソルから右の文字がひとつずつ消えていく。

BS(バックスペースキー)

カーソルの左の文字をひとつ消す。

カーソルキー

カーソルを移動するのに使う。ゲームでは、キャラクターを動かしたり、照準を合わせたりなどでよく使用する。

RETURN(リターンキー)

改行するときに使い、そのときに画面上のコマンド、プログラム等をコンピュータに実行、記憶させることができる。

かな(かなキー)

かなキーを一度押すと、ひらがなモードになる。さらにCAPSキーを押すとカタカナが表示される。アルファベットにもどすときは再度かなキーを押せばよい。

GRAPH(グラフィックキー)

このキーを押しながら、グラフィックキャラクター(♥、☐など)の割りあてられたキーを押すとグラフィックキャラクターが出てくる。

スペースバー

空白を作るときに使う。またキーが長く使い易いため、ゲームでは発射ボタンとして良く使われる。

キーボードは、コンピュータの他の部品と異なり、列のものもある。またグラフィック記号は記載されていないものもあるので、自分の使いやすいものを選ぶといいね。

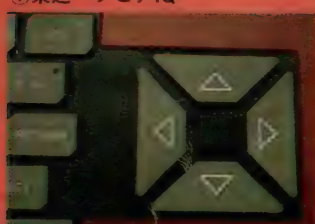


MSXなんでもかんでも

カーソルキーはマイカーによってそれぞれ違うので、好きなのをとって、プログラムを直すときにとっても便利。



①東芝パビアIQ



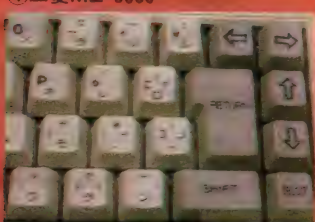
②ソニーヒットビットHB-55



③サンヨーMPC-10



④三菱ML-8000



⑤日立MB-H1



⑥ヤマハYIS503



⑦ナショナルキングコング

F1~F10(ファンクションキー)

それぞれコマンドが定義されている。またプログラムで割りあてて自由に使うこともできる。

- ・ F1 color (画面各部の色を指定する)
- ・ F2 auto (行番号を発生する)
- ・ F3 goto (無条件分岐命令)
- ・ F4 list (プログラムを画面にリストアウトする)
- ・ F5 run (プログラムを実行する)
- ・ F6 color (15(白)、4(暗青)、7(水色)を指定する)
- ・ F7 load (プログラムをロードする)
- ・ F8 cont (一時停止したプログラムを再開する)
- ・ F9 list (プログラムの最終番号行の次よりリストアウトが始まる)
- ・ F10 run (F5と同じ)

ESC(エスケープキー)

プログラムで割りあてて自由に使える。ポートが出ているため、割り込みより実行スピードがはやい。

TAB(タブキー)

カーソルをタブ位置に移動させる。

CTRL(コントロールキー)

このキーを押しながら別のキーを押すと、キーボードに違った働きをさせることができる。

- ・ CTRL+STOP
プログラムの実行を止める。
- ・ CTRL+R
インサート
- ・ CTRL+E
カーソルより右にあるものを消去。
- ・ CTRL+U
プログラムを一行削除。
- ・ CTRL+I (TABキーと同じ)
TAB位置に移動させる。
- ・ CTRL+^
カーソルを上へ移動させる。
- ・ CTRL+~
カーソルを右へ移動させる。
- ・ CTRL+F
カーソルを文字の頭に移動させる。
何もないと右下へ。
- ・ CTRL+H (BSキーと同じ)
カーソルのひとつ前の文字を消す。
- ・ CTRL+J
カーソルを下へ移動させる。(行送り)
- ・ CTRL+K
画面に表示を残したままで、カーソルをホームポジションへ移動させる。
- ・ CTRL+L
CLS (画面上の文字を全部消して、カーソルをホームポジションに移動させる。)
- ・ CTRL+B
カーソルを文字の先頭へ移動させる。
- ・ CTRL+N
カーソルを文字の最後尾に移動させる。何もないと左上へ。
- ・ CTRL+M
リターンキーと同じ働きをする。

STOP(ストップキー)

プログラムの実行を一時停止する。



SHIFT(シフトキー)

このキーを押している間は、大文字は小文字に、小文字は大文字になる。またキーの中央上に表示されている記号(%、&など)はシフトキーを押すと出せ、カナにロックした状態でこのキーを押すとキーの右に表示されている記号(、。など)が出せる。

CAPS(キャップスキー)

電源を入れたとき、アルファベットは小文字にセットされているが、CAPSを押すと、大文字になり、再度押すと小文字にもどる。

プログラム入力もやってみよう

ROMカートリッジでゲームをするだけではもの足りなくなってしまうたキミ。今度は自分でプログラムを入力してみよう。といってもオリジナルのプログラムを作るのはちよっと難しいから、まずは既製のプログラムを使って練習だ。

プログラムの録音・再生

写真AはMSXで使えるカラー16色を画面に表示したものだ。上から順に透明、黒、緑と続いている。そして写真Cがそのプログラム。このプログラムを正しく打ち込んで実行すれば、画面に16本のカラーバーを写し出すことができる。それではさっそくチャレンジしてみよう。

←A. カラーバー



CHALLENGE2

スロットにROMカートリッジが差さっていないことを確認して電源を入れる。BASICが起動してOKサインが出たら準備完了。まず10と打ち込んでスペースバーを押し、それから一行目を打ち込んでリターン。カーソルが次の行の左端に移動したら、これで一行目は入力終了になる。次に20と打ち込んでスペースを作り、二行目を打ち込んでいく。同様にして最後まで打ち込んだらプログラムはできあがりだ。

CHALLENGE2



カセットケーブル



ここでプログラムの録音セーブと再生(ロード)の話しよう。まず用意するのは、カセットテレコまたはデータレコーダ、そしてカセットケーブルだ。データレコーダはパソコン専用のカセットレコーダで、値段も安く、パソコン用なので使いやすくなっている。またカセットケーブルはMSX売場にけばある。これは黒いケーブルで、丸い中にピンが八本ついている方と、赤、白、黒の三つのピンがついている方に分かれている。この三つのピンの赤は録音用、白は再生用、そして黒はリモート端子と呼ばれていて、プログラムの録音、再生が終わると自動的にカセットを止める働きをする便利なものだ。これはデータレコーダにはついていないけれど、普通のカセットテレコにはついていない。

さて、プログラムの録音、再生をする場合だが、まずMSXマシンのカセット(Cassette)と書かれているところにカセットケーブルの丸いピンの方を差し、カセットのマイク端子に赤いピンを、再生(EAR)のところに白いピンを、そしてデータレコーダであればリモート端子(REM)に黒いピンを差す。これで準備はOKだ。

ここでMSXにはCSAVEとCLOADというふたつの命令が用意されている。CSAVEはカセットセーブと呼ばれる

エラーがでちゃった!! どうしよう

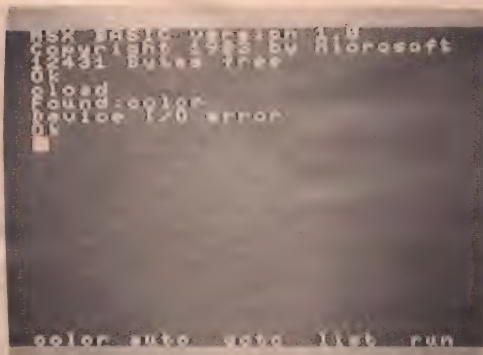
プログラムの実行や再生をする場合、どう出やすい。こんなときどうしたらいいのだから、根気よくて直さなくてはならない。そこでエラー

してもエラーはろう。コンピュくエラーを見つけるの直し方だ。

これはカセットテープからプログラムを再生するときに出るエラーで、音量が高すぎたり、音飛びしたりする場合、プログラムが読み込めなくなってしまう。音量対策としては、トーン（音質）を最高（HIGH）にし、ボリュームを高めめに設定すること。音量はちょうどいいところが決まったら、ボリュームに目印をつけておいたりすると次から便利だ。音飛びの場合、テープ表面の傷などが原因というときは、残念ながらあきらめるしか

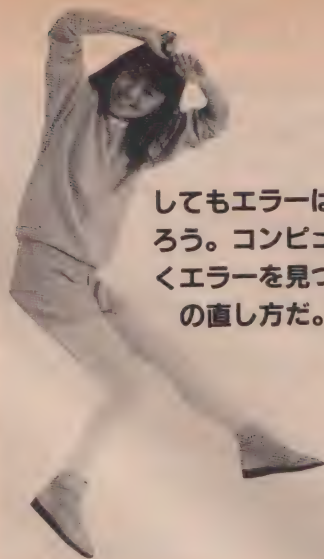
ない。けれど、事前に防ぐ方法としては録音した後にテープを巻き戻し、CLOCKと打ち込む。そうするとテープに記録されたプログラムとRAM上のプログラムが同じかどうか調べてくれる。OK

Device I/O Error デバイス I/Oエラー



A. Device I/O error

と出たら正しく記録されているというわけだ。また、同じプログラムを二度続けて録音しておく、テープに一カ所傷がついたとしても、一方で再生ができるので安心。他にもテープの早送りや巻き戻しを極力避けるようにしたり、質のいいテープを使う、録音したときと同じカセットで再生するなどエラーの発生確率は大幅に減少させることができる。



シンタックスエラーは、命令語のスペルが間違っていたり、カッコが抜けていたり、(カンマ)と・(ピリオド)を打ち違ったときなどに起こる。

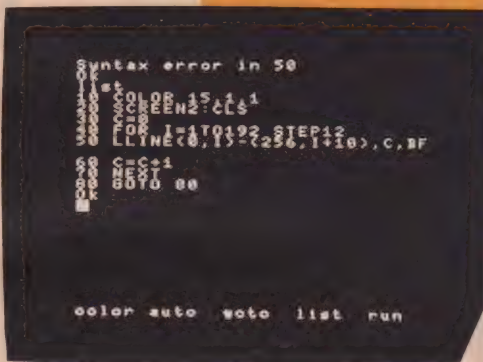
写真Bはカラーバーを表示するプログラムだが、Syntax error in 50と表示されている。これは行番号50に間違いがあるということだ。そこで何が違っていたか調べてみよう。LISTと打って、リターンキーを押す。写真Bがそこででてきたプログラムのリストだ。チェックしてみると50行のLINEとあるべきところがLINEとなっている。あきらかに打ち間違いだ。Lをひとつ削除する必要がある。カーソルを移動して修正してみよう。

まずカーソルキーでカーソルを間違ったLの箇所へ移動しデリートキーを押すとカーソル上の文字が消えて右側の文字が一字ずつ左へ移動する。Lがひとつ消えてLINEとなれば成功だ。しかしこのままではコンピュータの中はLINEのままなので、画面上での修正(スクリーンエディット)をコンピュータ本体に伝えてやらなければならない。それには一行ずつ修正することによりターンキーを押して、カーソルをプログラムリストの下にまで移動させる。そして確認の意味でもう一度リストをチェックしてからRUNと打ち込み、エラーがでなかったらもう一度録音しよう。

削除のやり方がわかったところで、次は挿入の方法だ。文字がひとつ抜けてしまっているなんて場合は、さつきと同様にカーソルを修正箇所に移動し、今度はインサートキーを押す。そしてカーソルが小さくなったら挿入可能というわけ。一字入力することにカーソル上の文字が一字ずつ右にずれていくはずだ。修正が終わったリターンキーを忘れずに押して、出来上がり。

ところで、長いプログラムを修正する

B. Syntax error



には、プログラムリストの表示を途中で止める必要がある。ストップキーを押して表示を止めながら修正箇所を探し、見つけたらブレークだ。ブレークのやり方はコントロールキーを押しながらストップキーを押す。OKと表示が出たら修正可能だ。

もちろんエラーの場所がわかっていない場合は、F10とF12と打ってリターンキーを押せば、その行だけを表示させることもできる。また、F10とF12で指定した行から最後までを表示したり、LISTと打って、で最初の範囲を、LISTと打って、で最初から指定した行までを表示させることもできるので、TPOに応じて使いわけられるように。

このエラーは指定可能な数値の範囲を越えたり、数値が負の数になったり、また関数の使い方が間違っているときに起こる。写真Cはイリーガルファンクションコールで、エラーが50行にでている。だけど実は、50行ではなく40行にこのプログラムのエラーはある。それではなぜ、こんなメンドウな表示がでるのだろう。それは、40行のプログラムには1から199までの数を12ずつ1(変数)の中に入れないといふだけの命令しかないのでエラーが起これない。そして50行のプログラムで、カラーバーが画面いっぱいに表示されることになるのだけれど、グラフィックスで表示可能な大きさは256×192ドット。この40行のプログラムでは199になっていて、縦の数値の192を越えてしまっている。それで50行にエラーが出たというわけだ。

このエラーはこの場合、カーソルキーを40行の99に移動し、最後の9を2に入れ替えばOK。

イリーガルファンクションコールは、エラーのあった行番号にエラーが表示されるとは限らないので、数値の指定が範囲を越えてしまいそうなところを注意して見たいわね。

Illegal Function Call

イリーガルファンクションコール



C. Illegal Function call

ちよつと難しい でも知りたい MSX-BASIC

MSX-BASICと他のパソコンのBASICとはどのように違うのだろうか。



INVITATION

MSX-BASICは、米マイクロソフト社が開発した標準BASICバージョン4.5に、グラフィック機能、音楽機能などを加えた非常に多機能なものだ。標準BASIC4.5というのは、日本の多くのメーカーが採用しているもので、たとえば、NECのPC-8001や東芝のパソコンなどはそれにあげられる。MSX-BASICはつまり、PC-8001やパソコンと同じレベルのマシンといえる。

MERIT

MSX-BASICの特徴としてあげられることは、大きく分けて、まずMSX以外のパソコンが普通7桁演算を行うのに比べて、特に指定をしない限りBCD演算(2進化10進演算による14桁の倍精度演算)を行うこと、そしてグラフィックスは256×192ドットで文字数は、最大40×24文字のテキストと32×24文字のテキストのふたつが指定できること。さらにサウンド機能は8オクターブの音

域と3重和音をサポートするPLAY文

と、より繊細な音を実現できるSAUND文が用意されていることといえる。このPLAY文は、音の高さ、大きさ、長さ、速さ、休符などを指定することによって、簡単にコンピュータ演奏ができ、サウンド文は、PSG(MSXを構成しているプログラマブルサウンドジェネレータ)のレジスタを直接書き換えて音を出すことによって、(PLAY文と違って)音の出し方を勉強しなければならないが)PLAY文より楽しい音作りができる。

MSX-BASICはまた、136もの命令が用意されていて、ジョイスティック、プリンタ、カセットレコーダなどの周辺装置を簡単に使えるようになっている。

●画面モード

MSX-BASICで扱う画面には、大きく分けてテキスト画面とグラフィック画面がある。テキスト画面は、文字やプログラムが表示でき、グラフィック画面は、点や線などのグラフィックを用いた絵を表示できる。画面モードの選択はSCREEN文によって行われる。

●テキストモード(SCREEN 0)

このモードは、最大表示文字数、横40桁×縦24行、表示文字サイズは横6×縦8ドット、画面に表示する文字数はWIDTH文で指定する。指定がない場合は39桁となる。画面の色は、背景色と文字色との2色をカラーコードから指定する。またこのモードではスプライトやグラフィック命令を使うことはできない。

●テキストモード(SCREEN 1)

このモードは、最大表示文字数、横32桁×縦24行、表示文字サイズは横8×縦8ドットで指定する。指定がなければ29桁になる。画面の色は、文字色、背景色、周辺色の3色をカラーコードで指定する。またこのモードではスプライトは使えないが、グラフィック命令を使うことはできない。

●グラフィックモード

256×192ドットのグラフィックモードは、細い線や円を使って絵を書くプログラムが作れ、8×8ドット単位で色を変えることができる。しかし、このモードでは文字を出すことができず、画面に文字を出す場合にはOPEN文とPRINT#文を用いなければならない。

またBASICは通常テキストモードになっている、グラフィックモードとの混同はできない。したがって、プログラムでグラフィックをやりたい場合には、注意してプログラムを組む必要がある。さらにグラフィックモードは、プログラムの終了とともに常にテキストモードにもどるようになっている。

●マルチカラーモード

このモードは64×48ドットのプロックのグラフィックモードで、4×4ドット単位で線や点を打つことができ、画面を16のプロックに分け、プロックごとに色が変わえられるようになっている。また、このモードも文字を表示することができ



MSX-BASICの初期画面。これからプログラムを作り始める。

ないので、文字を出す場合にはOPEN文とPRINT#文を使う必要がある。

●カラーコード

COLOR文では16色まで指定できるようにになっている。次に表わしたのがその16色だ。またカラーコードで指定する場合には、文字色、背景色、周辺色を一度に変えることができるようになってい

- 0—透明(周辺色)
- 1—黒
- 2—緑
- 3—明緑
- 4—暗青
- 5—明青
- 6—暗赤
- 7—水色
- 8—赤
- 9—明赤
- 10—黄
- 11—明黄
- 12—暗緑
- 13—紫
- 14—灰
- 15—白

●スプライト機能

スプライトとは、独立した画面が0番から31番までの合計32枚用意されていると考えればいいだろう。

スプライトで表現できるパターンは、8×8、または16×16ドットで、SCREEN(画面のモード、スプライトサイズなどの指定、命令で拡大指定をすれば縦横2倍に表示することもできる。スプライトパターンは、8×8ドットならば256個、16×16ドットならば64個まで定義できる。

スプライトの機能は、2つ以上のスプライトを使った場合に小さい番号(#0)のパターンが手前に見えるということである。しかも、スプライトパターンが重

なったことで前にあったパターンを消してしまうことやパターンを壊してしまうことはなく、画面がひとつひとつアニメのセルのような働きをもっている。

なお、スプライトパターンは同時に32個まで表示することができる。ただし水平方向に5つ以上並ぶと、前から5つ目以降のスプライトは表示されない。スプライトを使って画面に絵を書くプログラムを作る場合には、テキスト画面に背景を書いて、スプライトによって定義したキャラクタを動かすことができる。

MSX-BASICと他のBASIC

MSX-BASICと他のBASIC

とはどのような関係にあるのだろうか。MSX-BASICが他のパソコンと違うところは、画面に関する使い方だ。他のパソコンは、テキストとグラフィックス画面は別々になっている。文字とグラフィックスの混同は可能になっている。

ところで、互換性がないのはMSX-BASICと他のパソコンのBASICだけというわけではない。他のパソコンのBASICの間でも、画面に関する命令などは少しずつ違うのだ。それではなぜBASICはそれぞれ違うのだろうか。それは、メーカーが独自の機能を持たせたいがために、BASICの仕様をマシンごとに少しずつ特徴を持たせるようにしているためだ。そうすることによってメーカーは各マシンの差別化ができるわけである。

また、ハードウェアの構成も各マシンによって異なっている。CPUがZ80であったり、6809であったりする。そしてこのことによって、コンピュータに

方言ができてしまったわけだ。この方言の違いは、人間にはわかるけれどコンピュータ側には理解されない。だからたとえばPC-8001で録音されたプログラムはFM-7では絶対続むことができない。それはMSXに関しても同じだ。他のパソコンに録音されているプログラムは、MSXでは全て使用することができない。しかし、MSXに関してだけいえば、MSXと表示されたマシンとマシンには100%互換性がとれているので、どのマシンで録音しても、そのプログラムは他のMSXで使用することができる。

ところで、他のパソコンのプログラムが、MSXで全く使えないものにならないかというと、絶対にというわけではない。ある条件を満たしていれば、使うことができるのである。つまり、プログラムの内容を理解して、プログラムがMSXで動くように変更すればいいのだ。ただしほとんどの場合、変更するよりも最初からプログラムを作り直した方が時間はかからないし、またプログラムを知らない初心者にはほとんど不可能な作業であり変更のときには新たなミスが起きないよう注意しなければいけないので大変困難なことではある。

しかし、MSXだけを使っている場合には、このようなわずらわしいことは起こらない。テープでもフロッピーディスクでも、マシンによって動いたり動かなかったりということは全くないのである。

画面とプログラムについて理解すれば、MSX-BASICである程度のことができるようになる。ただし、あくまでもMSXをひとつの道具として使いこなすのであれば、特にBASICのことを勉強する必要はない。そのかわりソフトウェアの質が見分けられるように多くのソフトウェアに触れてみることをおすすめする。



MSXホットニュース

ぞくぞく登場のMSXマシン。どれを買おうか迷っているキミに贈るMSX最新情報

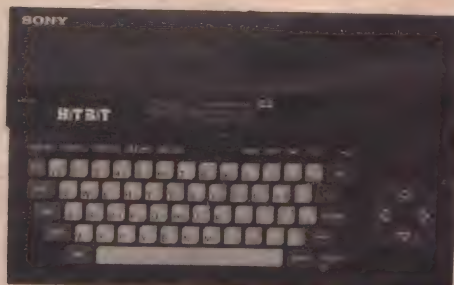
TOSHIBA		SONY	日立	富士通
パンピア IQ HX-10D	パンピア IQ HX-10S	HIT BIT HB-55	MB-H1	FM-X
64kbyte	16kbyte	16kbyte	32kbyte	16kbyte
1個	1個	1個	2個	1個
2個	2個	2個	2個	2個
有	有	有	有	有
フルキー	フルキー	タッチキー	フルキー	フルキー
分割	分割	分割	分割	分割
JIS規格配列	JIS規格配列	50音配列	50音配列	JIS規格配列
無	無	有	無	無
無	無	有	無	無
50	50	50	有	50
無	無	有	有	無
370×245×60mm	370×245×60mm	405×245×67mm	320×305×50mm	380×245×80mm
ブラック、レッド	ブラック、レッド	レッド、シルバー	アイボリー	アイボリー
65,800円	55,800円	54,800円	62,800円	49,800円
発売中	発売中	発売中	発売中	12/10
カセットケーブル 同軸ケーブル(2) グラフィックシール	カセットケーブル 同軸ケーブル(2) グラフィックシール	データカートリッジ要	マシン語モニタ	FM-7と 接続可能
		ソフト内蔵		

キングコングCF-2000(ナショナル)



↑タイプライター型がフルキー

HIT BIT HB-55(ソニー)



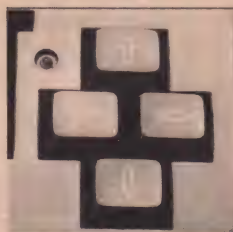
↑タッチボタン式がタッチキー



MSXなんでもかんでも



YIS-303(YAMAHA)



パソピアIQ(東芝)

カーソルキーは、四つのキーが分かれていてタイプ(写真右)と一枚の板の傾斜によって操作するタイプ(写真左)がある。



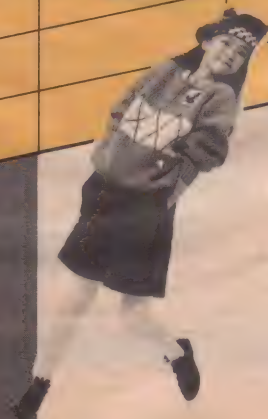
	YAMAHA					
	三菱	SANYO	NATIONAL			
	ML-8000	WAVY10 MPC-10	キングコング CF-2000	YIS-303	CX-5	YIS-503
RAM容量	32kbyte	32kbyte	16kbyte	16kbyte	32kbyte	32kbyte
スロット数	1個	1個	2個	1個	1個	1個
ジョイスティック数	2個	2個	2個	2個	2個	2個
RFモジュレータ	有	有	無	無	無	無
キーボードの形状	フルキー	フルキー	フルキー	タッチキー	タッチキー	フルキー
カーソルキーの形状	分割	分割	分割	一体	一体	分割
キーボード配列	JIS規格配列	50音配列	50音配列	50音配列	50音配列	50音配列
リセットボタン	有	無	有	有	60	60
キャラクタ表示	無	無	無	60	有	有
拡張バス(PIN数)	50	50	無	無	有	有
プリンタIF	有	有	無	無	有	有
サイズ(W×L×H)	370×270×70mm	385×242×62mm	430×232×72mm	423×208×68mm	423×208×68mm	423×208×68mm
色	シルバー	ブラックとシルバー ツートンカラー	シルバー	グレー	ブラック	ブラック
価格	59,800円	74,800円	54,800円	49,800円	59,800円	64,800円
発売時期	発売中	発売中	発売中	発売中	発売中	12/10
付属品		ライトペン				
備考						

YIS-303(YAMAHA)

パンビアIQ(東芝)

キー
が分
かる
タイ
プ

※前ページのカラーV型21L YAMAHA YIS-303、YIS-503は434mmです



コンピュータ をボクたちに

これまでコンピュータといってもボクたちとは縁遠いものだった。遠くから眺めて「あ、いいな」と思っても値段が高かったり、専門知識がないと使えなかったりでついつい敬遠しちゃったのが現実。一部のマニアたちが自由自在にコンピュータを操るのを、横目にみながらずいぶんくやしい思いをしたものだ。ボクたちにできるのは、せいぜいコンピュータゲームで遊ぶくらいだったからね。

MSXホームパーソナルコンピュータが統一企画として発表されてから、だいぶ状況がかわってきた。値段はこれまでの半分になり、性能も大幅にUP！使い勝手もよりバカチヨンに近づきラジカセ感覚で選べるようになったんだ。これならメカに弱いお父さんお母さんにも安心して進められるね。

MSXはマシン本体（ハードウェア）だけでなく、コンピュータに命令を伝える言葉（ソフトウェア）も統一されている。今までコンピュータ普及の障害になっていた多種多言語ということがなくなり、これからコンピュータを勉強しようというボクたちにはピッタリのマシンというわけだ。

今月から連載でBASIC講座が始まる。コンピュータの楽しさに気付いてない友だちを尻目に、BASICをお勉強。いつきに差をつけてしまおう。

MSXパソコンを用意してください。
このマシンは、National CF-2000
キングコングです。

MSX-BASIC 入門講座[1]



BASIC てなさんだ

外国人と話すのにいくら日本語でまくしたててもムダだよ。相手に応じて英語やフランス語を使いわけなくちゃ。コンピュータも同じで、いくら日本語で命令しても何もしてくれない。コンピュータの言葉で話しかける必要があるんだ。音声認識が発達したとはいえ、2000年のボーマンとHALのようにはいかない。あと20年待たなくちゃね。

外国語がいろいろあるように、コンピュータの言葉にもいろいろある。PASCALやFORTRANで言葉を耳にした人も多しじゃないかな。これ、みんなコンピュータ言語の一つなんだけど、MSXをはじめとしたパーソナルコンピュータではBASICと呼ばれる言語が広く使われている。

BASICとは、Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Codeの略で、その言葉どおり初心者向けの、簡単に覚えやすいものになっている。いくつかの命令を組み合わせて使うことで、ボクたちにもコンピュータに話しかけることが可能になった。もちろんキーボードをおしただけだね。

かように便利なBASICだけでなく、普及にともなう問題点もできた。各社がこぞってマシンを出し、独自のBASICを採用したために、統制がとれなくなったからだ。ちよっ

MSXのグラフィック機能

モード	解像度	文字表示数	特 徴
テキスト	—	40×24	一画面に多くの文字が表示でき表作成に便利
	—	30×24*1	電源を入れた時の状態
グラフィック	256×192	—	こまかい絵がかけられる
	64×40	—*2	1つ1つの点に色(16色)が指定できる

注 *1 最大32文字まで可

*2 グラフィックモードでの文字表示にはPRINTが使えず
OPEN "GRP:" AS #1
PRINT #1,
の処理が必要

MSXで使える色

0 透明	1 黒	2 緑	3 うす緑	4 青
5 明るい青	6 暗い青	7 水色	8 赤	9 明るい赤
10 黄	11 うす黄	12 暗い緑	13 紫	14 灰色
15 白				

価格マシンとは思えないほど、豊富な機能がそろっているんだ。

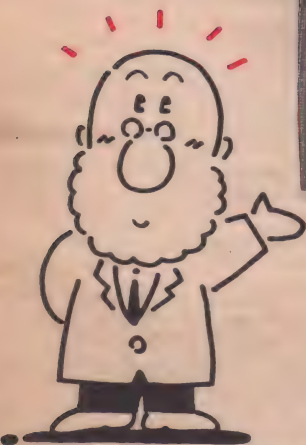
●256×192ドットグラフィックス

まずはスクリーンモードの話。MSX-BASICには、カナ文字やアルファベットを表示するテキストモードと、イラストやデザインを描くためのグラフィックモードがある。テキストモードは一画面に表示可能な文字数によりさらにわかれていて、40字×24行と32字×24行の二つがある。ここで使える文字はアルファベット、カナ、ひらがな、グラフィック記号の四種類。キーボードから直接入力して、表なども手軽に作製できる。

電源を入れた時の状態がこのテキストモードで、32字×24行にセットされている。40字×24行で表示させるときは、テレビによって左右の文字がはみ出すので注意してくれ。

グラフィックモードはプログラムで設定して使用できる。解像度は、

256×192ドット。これはテレビスクリーンを横256、縦192の小さな点(ドット)に分解し、それぞれのドットを組み合わせさせてグラフィックスをつくるんだ。256×192ドットの解像度は、アメリカのベストセラーマシン「APPLE II」の上をいくというからスゴイ!



MSX-BASIC

アクションゲームはもちろん、グラフィックスを使ったアドベンチャーゲームも作れるゾ。

●カラー表示16色

MSX-BASICで使用できる色は16色。現在のコンピュータの標準が8色だから、これはちょっとしたものだ。

タイルペイントだ中間色だなんて、色を混ぜ合わせて使う手間もなくなり、ボクたちも安心してカラーグラフィックスが楽しめるようになった。

●スプライト機能

コンピュータを知っている人でも、スプライトという言葉に耳にしたことはあまりないんじゃないかな。MSX-BASICでは32枚のスプライトと呼ばれる画面を持っていて、それぞれに8×8ドットもしくは16×16ドットのグラフィックパターンを定義できる。2つ以上のパターンが重なったときは手前の面が優先される。

スプライト機能の利点では、たとえばキャラクターを移動させたいとき、同じキャラクターを少しずつ位置をかえて各スプライト面に定義し、順番に表示してやると動いたようにみえる。アニメのセル画と同じだと思っただけじゃない。もちろん今までのコンピュータだってキャラクターは動かしたけど、「配列」という方法を用いていたので実行スピードが遅かったのが難点。スプライトを使うと手軽に早く動かせるのがミリョクだね。ただし、スプライトはあくまでもキャラクターを動かすのに

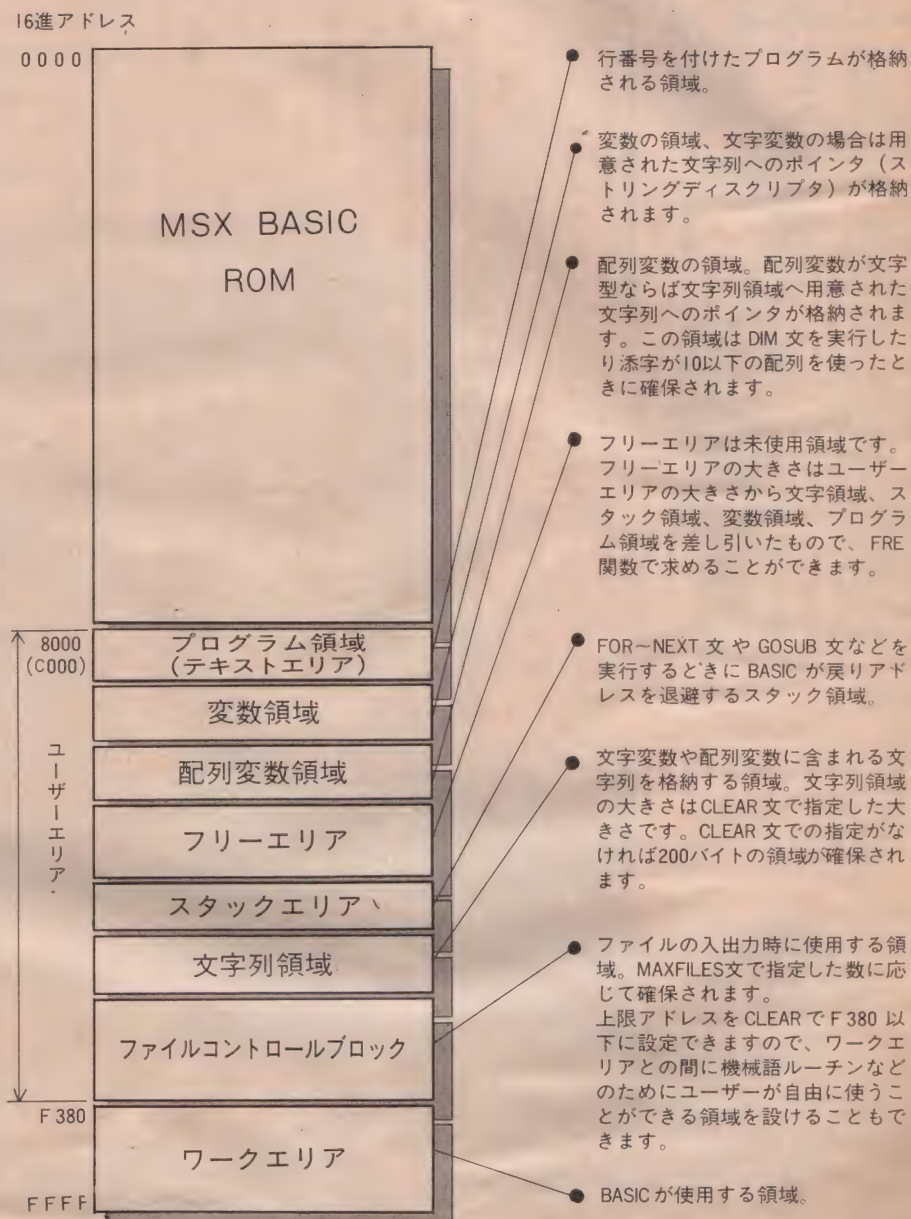
できているので、大きな背景を描くことはできないのであしからず。

●8オクターブ3重和音の音楽機能

MSX-BASICでは8オクターブ3重和音の音楽機能をもっているの、コンピュータミュージックはもちろん、ゲームなどの効果音にもさまざまな応用がきく。特に通常の音楽演奏では音の高低、長短、テンポ、大小、音声といったものさえ指定してやれば、だれでも手軽にコ

ンピュータミュージックが楽しめるんだ。
キーボードを鍵盤に対応させるプログラムも市販されているから、初心者だって安心。ボクたちは頑張っで自分でプログラムを組めるように勉強しよう。プログラムが組めるようになれば、ゲームの効果音を自分で作ったり、グラフィックスと合わせたり、楽しくなること受け合い。
MSX-BASICは他にもコンピュータには不可欠な数値計算、文字の取り扱いなど、どれをとっても

メモリマップ



ユーザーエリアは16KRAM実装の場合(C 0 0 0)₁₆~(F 3 7 F)₁₆、また、32KRAM実装の場合(8 0 0 0)₁₆~(F 3 7 F)₁₆です。

満足のいく高水準な機能をたくさんもっている。

これから順次紹介していくこれらの機能を、生かすも殺すもすべてキミに任せた。心してかかってくれ。

目指せ

プログラマー!?

BASIC講座をはじめの上で確認しておきたいのは、ボクたちはコンピュータの専門家を目指してるんじゃないってこと。ハードウェアの動作原理やソフトウェアの専門知識なんて知らなくていい、とにかくボクたち素人が気軽にコンピュータをいじることが目標なんだ。

MSX-BASICのコンピュータに指示を与えるための命令は百以上ある。これらの命令は英語を学ぶときの英単語と同じで、それだけ覚えていても使い方がわからなければ役に立たない。ちゃんと文章に組み立てないと会話は成立しないんだ。この講座は『英語会話集』ならぬ『BASIC会話集』だと思ってくれ。気むずかし屋のコンピュータとうまくやっていくための、ちょっとした気の利いた会話を教えるゾ!

コンピュータを いじっちゃえ!

マシンのセットがすんだら電源を入れてみよう。初期画面が表示され

“OK”のサインが出たら準備完了。いよいよコンピュータに命令を出すゾ!

恐がらずに気軽にコンピュータに触わってくれ、大切なのは、互いにスキップできるかできないかにかかっているのだ。

●画面に字を書く

PRINT“MSX”とキーを叩いて、“RETURN”とかかれたキーを押してくれ。次の行にMSXと表示され、“OK”のサインが出ただろう。PRINTは「文字を表示せよ」という命令なんだ。使い方は、
“ローマ字”と入力する。||

(ダブルクォーテーション)の間には表示させたい文字、数字、グラフィック記号を直接キーボードから打ち込んでやればいい。

電源を入れた時点ではキーボードはアルファベットの小文字が出力されるようセットされている。大文字を出すには“CAP”キー、ひらがなは“かな”キー、カタカナは“カナ”キーと“CAP”キーを同時にグラフィックを出すには“GRAPH”キーをそれぞれ押してくれ。キーボードに関する説明は、特集の中でも取り上げているのでジックリ読んでホシイ。

●MSXに計算をさせる

コンピュータにはコンピュータらしく計算をさせてみよう。MSXの計算精度はなかなか高く(十四桁の倍精度演算)科学計算や実験データの処理など充分にこなす能力を持っている。

計算をさせるには、PRINT命令と四則演算(足し算、引き算、割

り算、かけ算)などの演算記号を組み合わせて使う。

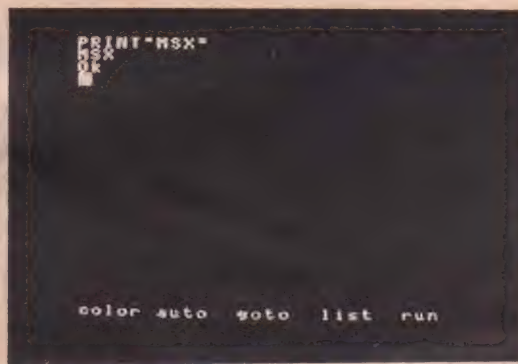
PRINT 3+5と打ち込んで“リターン”キーを押すと8が表示される。これだけでは電卓と変わらないが、演算記号の入り組んだ、カッコの付いた計算式や関数を扱ったものも、コンピュータは順序よく処理してくれる。数学の宿題をそのままコンピュータに入力してやれば、一発で答えが出てくるってことだ。もつともノートに書く計算式とコンピュータに入力する式では、書き方がちよつと違うので注意が必要。演算記号の対応表を載せておくのでよく見てくれ。

演算記号

+	→	+
-	→	-
x	→	*
÷	→	/

例: 10x10=100
PRINT 10*10
100
OK

次回からは実際にプログラムをつくりながら勉強していく。今回のように一度だけリターンを押したら終わりではなく、メモリに記憶して何度でもくり返し実行できるのがプログラムだ。内容もそれだけ高度になるけど、くじけずにガンバろう。コンピュータをボクたちの手や足にしてみようゾ!



MSX-BASIC

目を追うことに充実してくるMSXソフト。年内にはその数100本を超える勢いだ。教育、からゲームまで幅広い分野に魅力タップリのニューフェイスが続々と登場しているんだ。さあ、キミはどのソフトを使ってMSXとコミュニケーションするのかな!? ソフトの具体的な説明・解説はなんたってMSXマガジンのこのコーナーが一番のり。今月はどんなソフトが登場するか、興味津々だね。あっと驚く、楽しさ面白さがいっぱいつまっているゾ。まずは、ズラ〜リとソフトの勢揃い。これでMSXソフトの現状がひと目でわかっちゃう。

FORMATION INFORMATION

注目、熱狂モンのソフトがズラリ勢揃い

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内容
アドベン・チュー太	ROM	4,800円	M I A	カエルやヘビと戦いながらネズミのチュー太がまんまとダイヤを盗み出します。
I LOVEシリーズ	ROM	4,800円	コナミ	今月号で紹介 p.45・46
あーみだーくじ	テープ	2,800円	ポニカ	“オレたちひょうきん族”でおなじみ“あみだババア”の武器あみだをMSX対応にした少年向きゲーム。
アニマル・ケアテカー/ザ・セブンス・デイ	テープ	4,500円	オーク	今月号で紹介 p.41
アニメエディタ “エディタ”	ROM	4,800円	H A L 研究所	今月号で紹介 p.47
イリーガスEpisode IV	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介 p.55
ウォーリア	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介 p.55
エクステンジャー	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介 p.40
MSX—21	ROM	4,800円	アスキー	独りでもポーカー、ブラックジャックが楽しめるカードゲーム。
MSX ダービー	ROM	4,800円	アスキー	過去のレースデータ盗割り出してくれるマイコン版競馬ゲーム。
おてんばベッキーの大冒険	ROM	4,800円	M I A	おてんばベッキーがエイリアンの住む家を探検。穴を掘って落とせばエイリアンはリシゴに変身。それを食べれば得点になる。
音感トレーニング	ROM	4,800円	リットーミュージック	リズム感や音楽センスを一層磨きあげる……という有意義なソフト。
CAR RACE	ROM	4,800円	アンブルソフト	普通のカーレースに燃料補給という新要素を加え走行距離を競うゲーム。

SOFTWARE

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内 容
カエルシェルター	未定	未定	日本ソフトバンク	カエル型エイリアンを迎撃するゲーム。ミサイルを撃つにしたがってカエルは卵からオタマジャクシへと変態また変態。
化学・元素記号マスター	テープ	3,800円	ストラットフォード・コンピュータセンター	ゲーム気分での化学・元素記号がマスターできます。
カップル	テープ	4,800円	アートサブライ	いろいろな種類のカタチや単語、遊び道具など同じ仲間が現われたら素早くキーを押してポイントをあげる感覚ゲーム。覚
カラー・トーチカ	ROM	4,800円	マジックソフト	トーチカに攻めて来る敵を片端から機銃掃射していくカンタンなゲーム。
カラーボール	ROM	4,800円	ハドソン・ソフト	色とりどりのカラーボールをフライパンで打ち上げる。打ち方が良ければ得点になる。カラーディスプレイの美しいゲーム。
カラー・ミッドウェイ	ROM	4,800円	マジックソフト	3機の飛行機で、敵艦隊を爆弾攻撃をしていく戦争ゲーム。
カロリー計算のプログラム	ROM	5,800円	オーク	今月号で紹介 p. 47
ギャングマン	未定	未定	日本ソフトバンク	\$袋とダイヤを満載したギャングの車を追いかけるカー・レース・ゲーム。
ギャング・マスター	ROM	4,800円	アスキー	銀行に押し入って金を盗み、警察に捕まらないように逃げるギャングゲーム
クレイジートレイン	ROM	未定	SONY	今月号で紹介 p. 43
クレージーブレット	ROM	4,800円	アスキー	タンク(戦車)とタンクがミサイルを撃ち合って戦うゲーム。
コメットテイル	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介 p. 42
ゴルフゲーム	ROM	4,800円	アスキー	クラブの種類から力の入れ具合、バンカー、ウォーターハザード。9つの難コースとプレイヤーが選べる本格的ゴルフ・ゲーム。
コンドリ	ROM	4,800円	クロストーク	今月号で紹介 p. 53
コンピュータ・オセロ	ROM	3,500円	SONY	難易度を四段階に変えられるオセロゲーム。

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内 容
ザ・スパイダー	未定	未定	日本ソフトバンク	すさまじいスピードでロケットに向かってくる謎のUFOを撃って、撃ちまくるゲーム。
ザ・ドッキング	テープ	4,800円	アートサプライ	ブロック崩しと英単語の暗記が同時にできるゲーム。
ザ・ブレイン	ROM	4,800円	アスキー	6人までプレイヤーの数をふやせる、音と光を頼りとするMSX版の神経衰弱ゲーム。
THE HUSTLER	ROM	4,500円	コナミ	今月号で紹介p.42
ジグソーセット	ROM	4,800円	MIA	コアラ、標、蝶の3種類の絵をジグソーパズルのように組み合わせて完成させる。絵は6から96まで4段階。
ジュノファースト	ROM	未定	SONY	今月号で紹介p.40
小学生の算数・かけ算	テープ	3,600円	オーク	今月号で紹介p.44
小学生の算数・小数Ⅰ・Ⅱ	テープ	各3,600円	オーク	今月号で紹介 //
小学生の算数・ひき算・たし算	テープ	各3,600円	オーク	今月号で紹介 //
小学生の算数・分数Ⅰ・Ⅱ	テープ	各3,600円	オーク	今月号で紹介 //
小学生の算数・わり算・図形	テープ	各3,600円	オーク	今月号で紹介 //
ジョーキングマン	ROM	4,800円	クロストーク	今月号で紹介p.55
スカイダイバー	未定	未定	日本ソフトバンク	飛行機で空を飛び向かってくる鳥や風船爆弾、エイリアンなど片っ端から撃ち落としていくゲーム。
スクランブルエッグ	ROM	4,800円	アンプルソフトウェア	鳥が次々と生み落としていく卵を撃ち落としながらボロロン号を進行させるゲーム。
スターコマンド	ROM	4,800円	アスキー	現実にはない空想の武器、宇宙船で戦えるロマンあふれるシミュレーションゲーム。
ステップ・アップ	ROM	4,800円	HAL研究所	次々に襲ってくる敵を避けながらビルに仕掛けられた階段を上がり屋上の宇宙船にたどりつくゲーム。
SUPER COBRA	ROM	4,000円	コナミ	今月号で紹介p.40
スーパースネーク	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.43
3D テニス	ROM	4,800円	アスキー	シングルでもダブルスでも、はたまたマシン相手でも楽しめるMSX版3Dテニス。
SUPER DRINKER	ROM	4,800円	アンプルソフトウェア	街から街へ追いかけるポリスマンをかわしながら、そこかしこに置いてある酒を飲み干して走り続けるゲーム。
スーパービリヤード	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.42
SQUISH'EM	ROM	4,800円	シリウス 発売元(株)アスキー	今月号で紹介p.54
スペースメイズアタック	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.41
ゼロファイター	未定	未定	日本ソフトバンク	敵機と同じ位置に来た時のみ撃ち落とす事ができるという、パイロット気分満点の追撃ゲーム。
TIME PILOT	ROM	4,800円	コナミ	今月号で紹介p.41
TURMOIL	ROM	4,800円	シリウス 発売元(株)アスキー	今月号で紹介p.40
ダビデⅡ	ROM	4,800円	アンプルソフトウェア	攻撃してくる敵機を迎撃しながら、どんどん先へ進んで行くウォーゲーム。ジェット機を8種類の方向に動かして空中戦を楽しむ。
楽しい算数(小4～6・各上下)	テープ	3,800円	ストラットフォード・ コンピューターセンター	今月号で紹介p.45
中学必修英単語(1・2・3年)	テープ	各3,800円	ストラットフォード・ コンピューターセンター	短時間で英単語が暗記できるようにプログラミング。学年ごとに3種類あり。
ドラゴン・アタック	ROM	4,800円	HAL研究所	宇宙から攻めて来る巨大なドラゴンの群れ。かつて大ヒットした“インベーダー・ゲーム”の要はバリエーション。
NYOROLS	ROM	4,800円	MIA	巨大なヘビ“ニョロス”と人魂を分身能力を持つ人間が退治してゆく怪奇ムードのゲーム。

は

ま

や

ら

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内 容
日本史年表	テープ	3,800円	ストラッドフォード・コンピュータセンター	能率よく日本史年表が暗記できます。
ハイウェイスター	ROM	4,800円	ウェイリミット	今月号で紹介p.54
バイナリ・ランド	未定	未定	日本ソフトバンク	64タイプある迷路に二組のカップルを入れて、それぞれ違う道を行かせながらも一緒にゴールインさせるゲーム。
パイパニック	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.51
パスボール	ROM	4,800円	アスキー	3D版の2人制バレーボール。影を頼りにボールの位置を正確につかむのがキー・ポイント。
パソコン作曲家	ROM	4,800円	リット・ミュージック	楽器が弾けなくても、音譜を読めなくても、手軽に作曲が楽しめるソフト。
パワーフェイル	未定	未定	日本ソフトバンク	回路を切断しようとするオジサンをトンカチで気絶させながら、バッテリーから研究所に電力を送るゲーム。
ひつじやーい	未定	未定	ハドソン・ソフト	牧場にいる羊たちを陽の沈む前に柵の中に入れて、狼から守ってあげるメルヘンチックなゲーム。
ピクチャーパズル	ROM	4,800円	HAL研究所	1から15までタテ・ヨコ4段ずつのコマを動かしてブタ、ウマ、ワニ、ゾウ、ネコ等の絵を完成させるゲーム。
ピッキー	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.53
BEE&FLOWER	ROM	4,800円	シンクソフト	今月号で紹介p.53
ファイナル麻雀	ROM	4,800円	MIA	1人から複数の人間まで楽しめるMSX版麻雀ゲーム。
ファイヤーボール	未定	未定	ハドソン・ソフト	部屋中を飛び回るファイヤーボール(人王)を水銀銃と冷凍光線で二段攻撃。
ブギウギジャングル	ROM	4,800円	アンプルソフト	今月号で紹介p.52
ぶた丸パンツ	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.50
フルーツサーチ	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.52
ブレイクアウト	ROM	4,800円	アスキー	ディスプレイのパターンが120パターンもある高度なブロック崩し。
FROGGER	ROM	4,000円	コナミ	今月号で紹介p.43
ベアーズ	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.52
ヘビーボクシング	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.49
マウザー	ROM	未定	SONY	今月号で紹介p.51
マリンバトル	ROM	4,800円	アスキー	駆逐艦の機雷と対空砲火を使って、せまり来る敵の潜水艦と飛行機を次々に撃退するゲーム。
ミッドナイトビルディング	ROM	4,800円	ウェイリミット	今月号で紹介p.54
ミュージックエディタ	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.47
ミュージック・ハーモナイザー-3	ROM	4,800円	リット・ミュージック	メロディを入れるだけで、なんとそのメロディに合った伴奏を作ってくれる。
ムーンランディング	ROM	未定	アスキー	手動による姿勢制御とロケット噴射で月着陸船を月面基地に着陸させる宇宙旅行ゲーム。
MOLE	ROM	4,800円	アスキー	穴からビョコビョコ顔を出すモグラを、手にしたハンマーで叩く、"モグラ叩き"のMSX版。
モニタ・アセンブラ/グラフィック・エディタ	テープ	4,800円	MIA	今月号で紹介p.47
幼児のえいご	テープ	3,800円	ストラッドフォード・コンピュータセンター	幼児向け英語教育用ソフト。
ライズアウト	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.42
ラダービルディング	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.55

が始まった

時の流れを超え、ボクらは今、栄えあるスペースコマンダーとなって勝利に向かって闘い続けるのだ!!

エクステンジャー

ROM 4,800円 アスキー

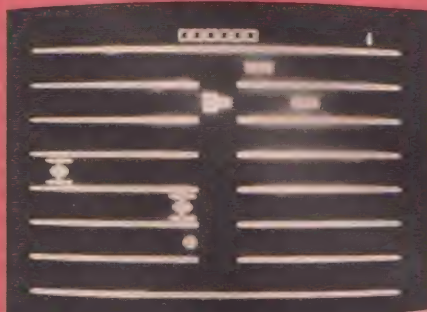


迷えるエイリアンを生れ故郷に連れもどせ!

映画『E・T』は地球に落ちて来てしまった独りぼっちの宇宙人を少年が助けてあげたオナシだったね。トコロは変わっても恐ろしい多元宇宙に飛び込んでしまったら、君はドースル? 相手の宇宙に突然出現してしまった青エイリアンと黄エイリアン。飛来するブラックホールとホワイトホールを使って入れ換えてあげよう。定められた時間内に戻してあげないと体の色が変わって、二度とブラックホールを通過できなくなる。一面クリアするたびにドンドン難かしくなっていくゾ。そこかしこに置かれてゆく機雷に少しでも触れたらアウト。エイリアン救出は失敗だ。目をロンパリにしながら頑張ろう。宇宙の混乱をきみの機転と知恵で救うのだ!!

TURMOIL

ROM 4,800円 シリウス 発売元: 機アスキー



スピード感を養って宇宙の迷路を飛び回れ!

宇宙を舞台にした戦闘ゲームにはスピード感あふれるものが多いけど、とりわけスコイのこのゲーム。ひっきりなしにせまってくる敵宇宙船を破壊しながら、キミはエイリアンの卵を回収しなければならぬ。おそってくる敵はホントにバラエティに富んでる。撃つてはこないけど体当たりしてくる宇宙船、はたまたタフな戦車型、矢印型の未確認飛行物体やミサイルのまっただけにゴーストシップなどなど。こいつらがものすごいスピードでキミに襲いかかり、スキあらば卵を取ろうとするのだ。時間がたつと卵はエイリアンに変身。猛烈な速さで飛びまわってしまふぞ。瞬時の判断と決断がゲームの成否を決定する、アメリカで大好評のゲームがついに登場。

ジュノファースト

ROM SONY



敵の攻撃は素早く激しい。時にはワイプだ

スペースウォーゲームの最新作のひとつ。キミがコントロールするのは最新鋭迎撃機ジュノファースト。なんと、原子力ターボを搭載し、四次元ヘリコプター機能を持っている。ジュノファーストに課せられた指令は、敵の攻撃基地マダネットパワーステーションをガス・メーザー砲で破壊することだ。執ように続く敵の攻撃をかわしつつ、砲撃する。反射神経が問われるゲームだ。画面は漆黒の宇宙、そして幾多の宇宙船が飛び交う。サウンドは相変わらずギョウギンとタイナミック。古典的な玉ズキューンのゲームにワイプという新しい機能が加わり、より難しくなった。で、あるからしてインベーダーしかゲームしたことのない人にはとてつもない出来さぞ!

SUPER COBRA

ROM 4,000円 コナミ



高性能ヘリを駆使して、敵基地をやっつけろ!

ついでこの間「ブルー・サンダー」っていう戦闘用ヘリコプターが主役のカッコいい映画が公開されたけれど、キミはもう見たかな? あの映画をゲーム化したのがコレ——というのはまったくのウソだけれど、主役はブルー・サンダー並みのスコイ性能のヘリコプターで、これでもって敵と戦っちゃおうというのがこのゲームのネライ。でも、敵の攻撃力もなかなかのもの。うかうかしていると高射砲やミサイルで射ち落とされてしまうのだ。おまけにUFOなんか出て来た。リして、なぜかコイツも敵と同様にコッチに攻撃を仕掛けてきちゃう。だからして、心してからならなければならないというワケ。反射神経の鋭い人ならカンタンにハイスコアを記録できちゃうハズね……。

新たなスペースファイト

TIME PILOT

ROM 4,800円 コナミ



いろいろな時代の飛行機が出て来る楽しいゲーム

NTVで毎年夏に「全日本鳥人間コンテスト」って番組を放送しているけれど、視聴率はかなりイイんだってネ。自分の力で空を飛ぶっていうのは、いつの時代でも人間の憧れなんじゃないかしらんで、このゲームに出て来る飛行機っていうのはそんな人間の憧れの産物っていう感じの、かなりオリジナル・タイプの飛行機がほとんど。復讐機あり、人力飛行機ありと、さまざまな種類の飛行機が飛び交っちゃんっているんだけれど、コイツらをキミの最新鋭オンボロ飛行機(？)は射ち落とさながら、少しでも先に進まねばならないというわけ撃ち落とすほかにもキピンに身を交わすってテクニクもあつたりして、どんどん先に進むつちゅう、人間の文化みたいなゲーム

スペースメイズアタック

ROM 4,800円 HAL研究所

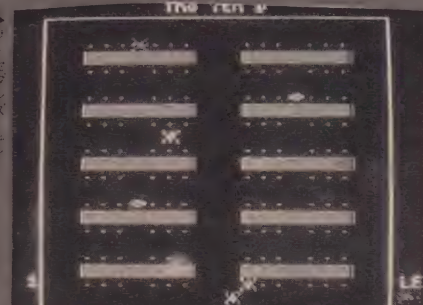


秘宝「フォールス」を目指して迷路星雲をワープだ！

迷路ゲームっていうのも随分たくさんあるけれど、敵だけが迷路を素通りできるのが、このゲームのミソ。無限に青く広がる迷路星雲。これは星でつくられた巨大な迷路なのじゃ。宇宙船に乗り込んで、この迷路を通り抜け秘宝「フォールス」にたどりつくことが、プレイヤーに与えられた使命ですゾ。この「フォールス」なんと16面クリアした後の迷路星雲の奥にヒツソリと隠されているのだ。敵は迷路を平気で素通りして攻撃してくるので御注意を！一面ごとに「フォールスの鍵」にドッキングして、次なる迷路にワープしよう。果たしてキミは最後までワープを続けられるかな。反射神経ゲームでは定評あるHAL研の恐怖の宇宙迷路ゲームだ。

アニマルケアテーカー/ザ・セブンス・デイ

ROM 4,500円 オーク



このソフトの最大の特徴は、1つのソフトで2つのゲームが楽しめるというところ。それでいてお値段は普通のものと同じだし、入っているゲームもオモシロい。もう、お小遣いの少ない中学生、高校生にはたまらん魅力といえるのではないかしらん？で、入っているゲームなんだけど「アニマル」のほうは牛を安全に育て上げるゲーム。えさを常に平等に与えなければならぬし、牛泥棒にも気を使わなければいけいなんとも気を使うゲームなんです。もう一つは「ザ・セブンス・デイ」七次元の空間に迷い込み、おまけにエンジンがバラバラになっちゃった宇宙船を修理して元の空間にもどすというゲーム。もちろん敵が攻めて来るので、そっちでも戦わなきゃならぬというわけね。こんなオモシロいゲームが2つも付くんだから、本当にお買い得

キャラクター物とウオーターの2つを楽しめる！



HAL研さんから素敵なプレゼント

おもしろそうなゲームがいくつか発売されているけれど、お小遣いの額は毎月同じ。これじゃあ1ヵ月1本も買えないやあ……なんて泣いている読者諸君にあのHAL研究所からゲームをプレゼント。今月号で紹介している『フルーツ・サーチ』と、前号で紹介済みの『ドラゴン・アタック』『ステップ・アップ』『ピクチャー・パズル』の4種をそれぞれ2名様に。

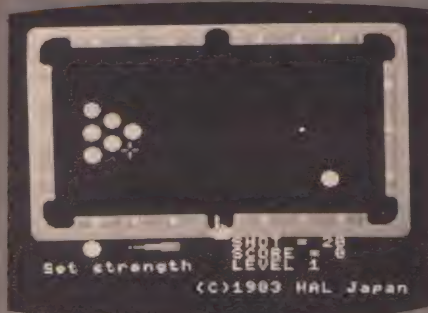
●宛先〒110東京都台東区台東2-19-10 (株)HAL研究所「MSXマガジン」係まで。希望ソフト名を1点明記の上官製葉書でご応募下さい。12月25日消印有効

始めるか!?

バラエティに富んだゲームソフト。
さあ、最初にキミはどのゲームの
オーソリティになるのかな……!?

スーパービリヤード

ROM 4,800円 HAL 研究所



ワイン片手にビ
リヤードたしな
むタ暮れかな。

タキシードにバッチリ身を固めて
ワインを傾けつつ、ビリヤードな
ぞたしなむタ暮れ。紳士たるもの
たまにはこんな時の過ごし方も必
要じゃない? ビリヤードと言えば
大人のゲームと考えられがちだけ
ど、このスーパービリヤードを使
えばスグに君も名プレイヤーにな
れるんだ。7個のボールの動きは
まさにリアルそのもの。そう本場
欧米なみの「プール」競技がまさに
存分にやれるのです。難易度はい
ろいろ変えられるから、初心者で
始めた君も腕をミガクにしたがっ
て一流のテクニシャンになるコト
も可能だよ。さあ自分の玉以外を
全部ポケットに沈めるまで何回か
かるかな? 数学的な推理と、微
妙なテクニクを駆使してビリヤ
ードの奥義をきわめよう。

コメットテイル

ROM 4,800円 アスキー

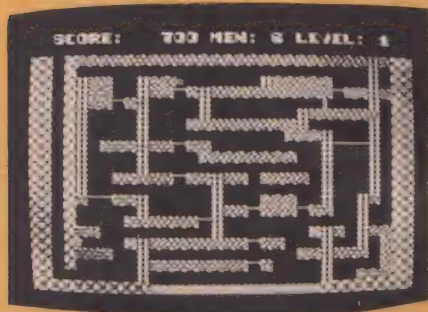


蛇じゃないんだ
これ、ほうき星
のクネクネゲーム

夜空を駆けぬける流れ星を君は見
たコトがあるかな? 星のように広
い宇宙を飛び回る夢は誰でも持つ
てる筈。そんな夢をかなえさせて
くれるのが、このゲーム。コメッ
トとは彗星のコト。君は長い尾を
持った流れ星になって宇宙を飛び
続けなければならない。唯一のエネ
ルギーは宇宙を漂う塵たちなのだ。
自分と同じ色のソレを食べるとほ
うきの部分はドンドン長くなる。
キミとそっくりの動きをする敵を
避けながら飛び回ろう。頭の部分
を壁やほうきにぶつけたらゲーム
は負け。ある程度成長したら、脱
出口が開いて次の面へ。画面はナ
ント50面まで。宇宙はとてつもな
く広いんだ。何が起ころるか予測も
つかない。さあクネクネとどこ迄
も飛び続けよう。

ライズアウト

ROM 4,800円 アスキー

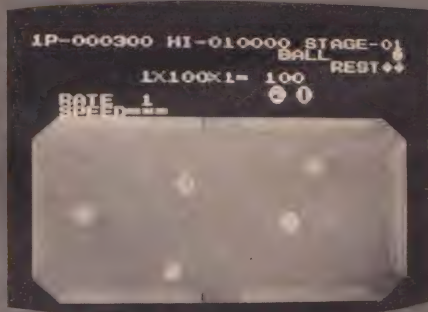


白装束の忍者に
なって大阪城を
登り続ける!

大阪城の地下にある巨大な迷宮に
落とされたひとりの忍者がキミだ。
白い装束に身を固めて上へ上へと
登り続けなければならない。手に
する武器は一本のピストルだけ。
城は固い石垣でつくられた迷路に
なっている。赤装束の敵忍者の追
跡をかわしながら渡板を渡り、梯
子を登り続けてくれ。行く先々に
落ちている千両箱はシツカリとい
いたいちゃおう、その中にたつた
ひとつ上に登れる戸をあける鍵が
ひそんでいるノダ。下には深い水
槽がキミの落ちてくるのを待ち受
けているぞ。ピストルで石垣を崩
しながら、ときには走り、ときには
飛び降りて大阪城を駆けぬけよう。
迷路を解くだけじゃなくバズルの
要素も加わって、忍者気分を満喫
させてくれるゲームだよ。

THE HUSTLER

ROM 4,500円 コナミ



ポール・ニュー
マンばりの腕を
身につけたいナ

アメリカにはこのゲームと同じ名
前の、やたらとアソコのド・アッ
プ写真ばかりが載っているエロ本
があるけれど、このゲームとは
まったく関係のないお話し。本当
はポール・ニューマン主演の映画
にもあったように、プロのビリヤ
ード師のコト。つまり、玉突き
のことなのです。で、ビリヤード
には、三つ玉、四つ玉、ボケッ
ト、と、イロイロな遊び方がある
けれど、このゲームで遊べるのは
いちばんベーシックな、四つ玉
のビリヤード。まあ、四つ玉。で
玉に当てるコツをつかんでおきさ
えすれば他のゲームにも応用でき
ちゃうわけだからして、これだけ
はしっかり身につけておきたいも
の。広いスペースを必要としな
い。っていうのもウレシイね。

キミはどのゲームから

FROGGER

ROM 4,000円 コナミ

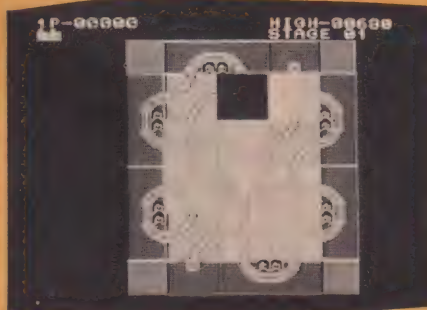


危機また危機を
乗り越えカエル
さんの旅は続く

今年には交通事故が例年に比べて一段と多くなったみたいだけれど、その辺の事情は動物の世界とても同じこと。最近ばかりの山奥だつて、車がビュンビュン飛ばしている。そうするとカエルさんやヘビさんだって安心して歩けない——こんな危ない道路を無事に渡らして、迷子になったカエルさんを家に帰らせてあげようというのがこのゲーム。車が危ないっていうのはモチロンだけれど、大自然の中じゃあもつと怖いのがイロイロとある。ヘビさんなんてエのもの一つ。捕まったら喰われちゃうんだからバイよね。で、カエルさんの唯一の武器である跳躍力に頼っちゃって、ビョンビョンと、三六計逃げるが勝ちというわけ。カエルさんの動きが可愛イ。

クレイジートレイン

ROM 4,500円 SONY



ポイント操作で
暴走列車をコン
トロールせよ!

運転手が居眠りをしてしまったのか、それとも整備にミスがあったのか!? とにかく乗客を満載した列車が暴走してしまつた!! さあ一大事だ。この危機を救うにはクレイジートレインが脱線・追突しないよう素早いタイミングで、ポイントを次々と切り換えてゆくしか方法はないのだ。キーボードの上下左右の4マークを上手にコントロールしてクレイジートレインを誘導する。しかし、いくら上手にコントロールしたところで、クレイジートレインは暴走を止めない。最後には残念ながら脱線してしまふか、突然出現する快速電車と衝突してしまふ。どこまで持ちこたえられるか、それが勝負なんだ。ダイヤが遅れると危険な暗闇走行になるよ、お気をつけてネ。

邦画にもコンピュータが導入

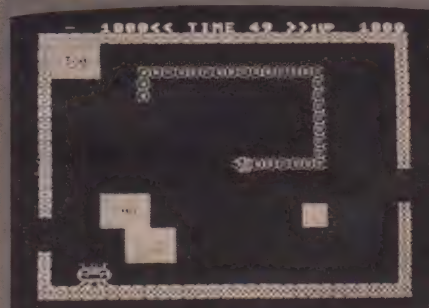
アメリカじゃあ『スター・ウォーズ』シリーズのようにコンピュータを映画作りにバンバン取り入れているけれど、日本映画ではそんな話とはほとんど聞かない。ところが来春公開される予定の『さようならジュビター』なるSF映画はアメリカ並みにコンピュータを駆使した映画作りをしているというんで話題になっている。



この映画の監督はSF作家の小松左京。マイコン狂としても有名な彼が、その処女作で使うことになったコンピュータ処理のテクニクはモーション・コントロール・カメラと、ムービング・フロント・プロジェクト・ジョン。もちろんコンピュータ・グラフィックだってタツプリ見られるはずで、そのシーン数はなんと100ヶ所以上とか。フアンとしては今から待ちどおしい作品ですなあ!

スーパースネーク

ROM 4,800円 HAL研究所

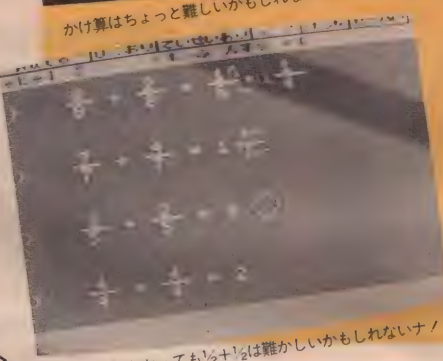
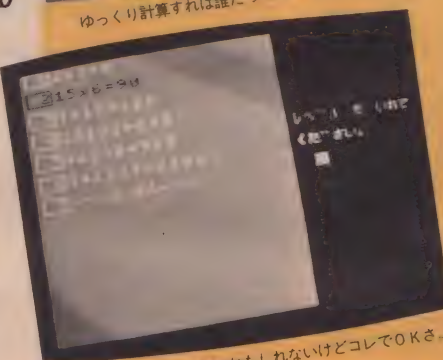
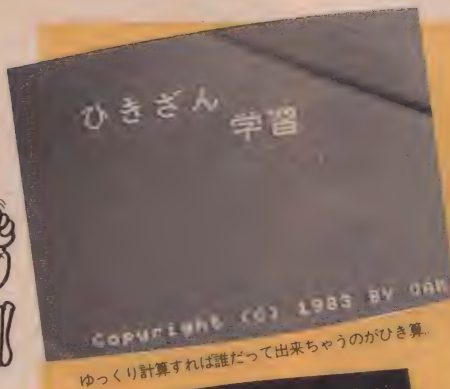


食意地のはつ
た蛇になつてエ
サを食ばくれ!

相模といえはまいる土俵の中での男たちの真勝負です。このゲームは、四角いオリの中に投げ込まれた二匹の蛇の戦いなのです。それも目いっぱい食意地の張った腹へコ蛇が得点のついたエサを食ばまくりです。エサを食べるためには、あちこち首を伸ばして進んでいくと、胴体がどんどん長くなっていきまふ。さあ、そこからがキミの反射神経が問われるトコロ。自分の胴体やまわりの壁・相手の体につつかってしまったら一発でオタプツ! ひたすら逃げながらエサを食ばましょ。食べて食ばまくれれば得点はアップ。エサもいろいろ。食へてみなくちゃ何が出て来るかわからない。ゲーム時間後半になると、いよいよスピードも加速。死にもの狂いで食いまくれ

ハイご明算

MSXは頭の中でとっても算数してるんだ。ピピッと瞬時に一発解答、まちがいなんぞありません！



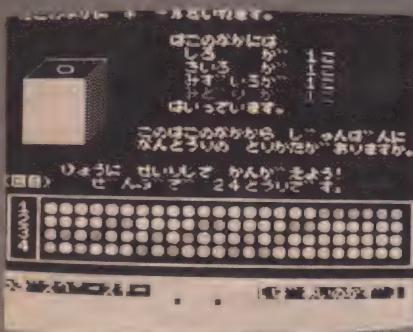
これで誰でも算数で5がとれちゃう! 小学生の算数

算数が苦手って人は多いけれど、そんな人たちの話を聞いてみるとたいていの場合、小学校のときに習った基本的な計算を理解していないことが多い。基本をしっかり理解していないから、ちよつと難しくなると頭がこんがらがっちゃってわからなくなっちゃうというわけね。算数が出来ればいい成績がとれるというだけじゃあなく、大人になったときには麻雀の点数もすぐに計算がでちゃうので尊敬もされちゃう。とにかく一生算数はついてまわるわけで、苦手だからって逃げていくわけにやあいかんよね。そんな人向けのものがこのシリーズ。「たし算」「ひき算」から「かけ算」「わり算」「小数1・2」「分数1・2」「図形5年・6年」と全部で10種類、小学校で教えてくれる算数の問題はほとんどフォローさ

テープ 各3,600円 オーク



MSXで勉強すると...



**解説もバツリ付いた問題集
たのしい算数** (小4・5・6 各上下)

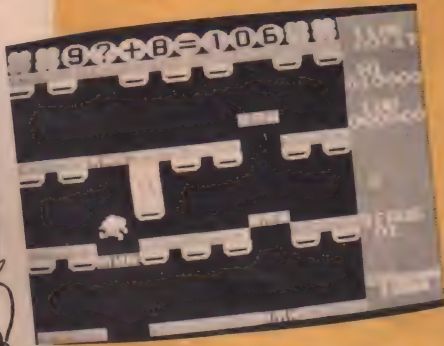
タイプ 3, 800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

算数も基本的な問題ならば完璧に出来ちゃうのだけれど、応用問題になるとチト弱いつて人がいるね。応用が利かないから頭が悪いんだ、なんて悪口いわれて誰にでもわかるように教えてくれちゃうソフトというのがコレ。もちろんお勉強の理解度や進み具合によってレベルを高くても低くも自由に選べられちゃうから、誰でも満足がいくまで学べることができるといわけ。本来ならば学校の先生がこういう具合に懇切丁寧に教えてくれればありがたいんだけど、でも、MSXとこのソフトさえあればもうだいじょうぶというわけだね。ただ単なるテストだけじゃあなく、詳しい説明までも解答と一緒に出てくるシステムをとっているのだから理解力も一層向上。とっても親切な家庭教師さんなのですヨ。



I Love算数 / モン太君のいち・に・さんすう

ROM 4,800円 コナミ



ゲームと勉強を同時にヤル

いくらMSXを使うからといって、お勉強はキライノゲームを使っている。つまり、人にも多いんじゃないだろうか。そりゃあ誰だって勉強はキライにきまってる。でも、この勉強が楽しく出来ちゃうとしたらどうだろう。このソフト、タイトルからもわかるようにお勉強が目的な

モン太君は算数の天才。だから問題を見たらすぐさま解答の隠されたロール目がけて走って行く、いろんな敵がぞの間に続々と出て来るけれど、そこは元気なモン太君のこと、一度や二度の失敗じゃあくじけはしない。てなわけで、はたしてモン太君は時間中に問題を解けるのかな？

んだけれど、その手段としてゲームを使っている。つまり、ゲームをしているうちに、気がつかない間に数学の力がついているというわけ。なんと、楽しいゲーム……じゃあなくって学習法じゃあないですか、学校の勉強もこんなだから、学校だけでもネ……。

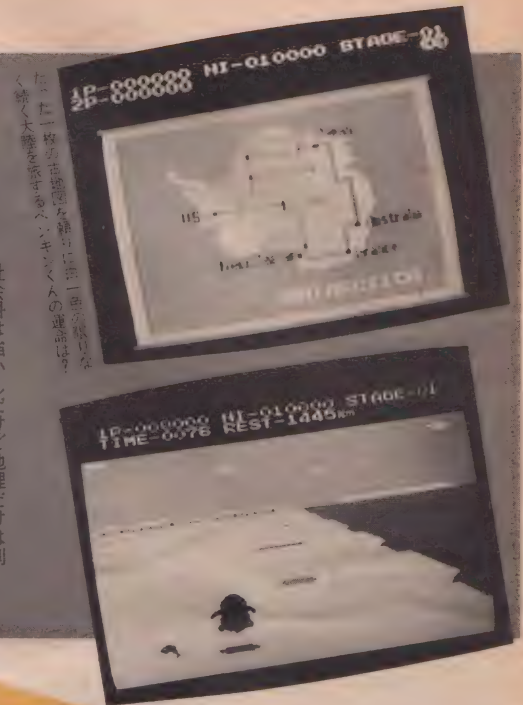
新学習法!!

その気になるのがタマラナイ。だってディスプレイの中で社会学習や体操もしちゃうんだ、驚きネエ

けっきよく南極大冒険 I LOVE地理

ROM 4,800円 コナミ

社会科は強いんだけど地理だけは別。という人は多いみたいね。特にムスカシイのが地図の読み方。三軒向うのタバコ屋の角を曲って、それから100メートルぐらい行ったところに郵便局がある……なんてぐらいいのところにカンタンなんだけど、本物の地図にはどこがタバコ屋なのか書いてあるわけじゃない。だからわからないって人が出てくるんだろ。うな。ところで、このソフトもI LOVE算数と同様ゲームをしながら勉強をしちゃおう。って感じの学習法。それの地理版ってことになる。もちろん地図の読み方のお勉強ってことになるわけなんだけど、当然ながら面白い勉強とは違って、ゲームをしながらいつの間にか地図が読めるようになっていくわけね。ゲームの主役は日本生まれのペンギンくん。お父さん・お母さんの生れ故郷に帰った彼は一枚の古びた、でも正確ではじかいチの地図を頼りに南極一周の旅に出かけることになる。そんな彼をイジワルなアザラシがイジメようと待ちかまえているからそれを避けながら進まなくっちゃあならない。食料の魚をつかまえないながらのペンギンくん、はたして目的の基地までたどりつけるのか。がんばってエー

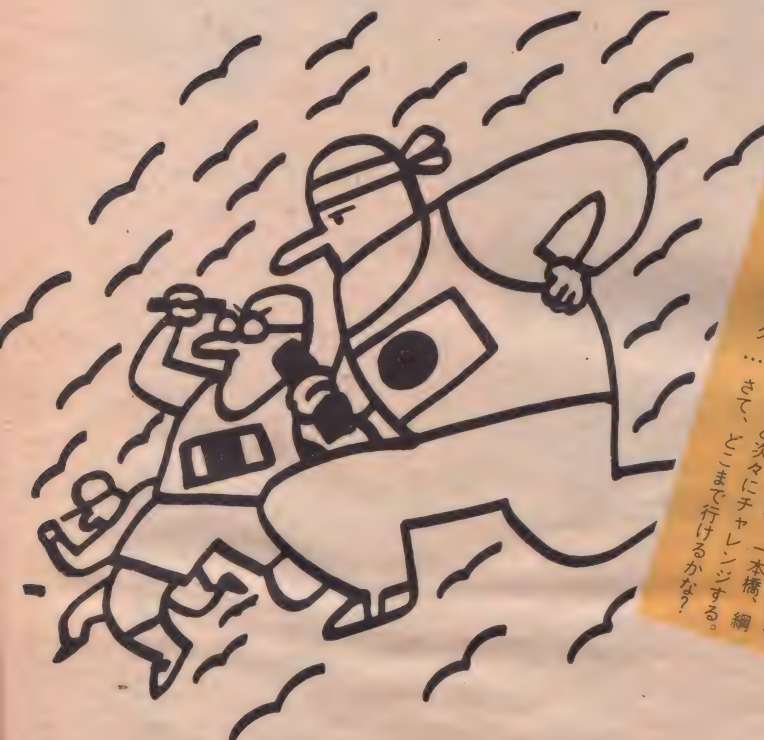


わんぱくアスレチック I LOVE体育

ROM 4,800円 コナミ

さて、お次は体育のお勉強。といってもMSXとは言っちゃって、外に飛出してMSXを使ってお勉強ができません。体育だいやあ、これこそ科学の発達というか、省エネというか、すさまじい時代ですなあ。でも、この学習法では筋肉がない、足が早くなるわけじゃない。まあ、ゲームを通してこのソフトの面白さを感じて、このソフトでアスレチック

野外的なアスレチック・フィールドに出かけたほうがイイな。初めてフィールド・アスレチックに挑戦することになったケンちゃん。なにをどうすればイイのかわからない。でもケガをしないように気をつけて、飛び石、一本橋、綱上りと次々にチャレンジする。さて、どこまで行けるかな?



これぞ疑似体験的超最

モニタアセンブラ グラフィックエディタ

テープ 4,800円 MIA

モニタアセンブラは、モニタでリフレッシュしよう。ニモニタはもちろんザイログ準拠。オブジェクトやラベルはVRAAMの使っていないエリアに作るので、最大8Kバイトものオブジェクトを作れちゃう。なかなかのパワーの持ち主です。モニタはメモリ内容の表示・変更というごく普通の機能の他に、プ

マシン語もこれさえあればOK
MSXで独自のプログラムを作ってみよう、と考える人には待望のソフト。マシン語をフルに活用してリアルタイムゲームがビシビシとプログラムできるのだ。アセンブラのソース・テキストはBAS-ICのエディタで作るので、取り扱いはとっても簡単。それにBAS-ICにはないストリング・サーチ機能もあるのでスムーズにエディティングが楽しめる。既存のソフトにちょっと飽きたなあ、と思ったらこのソフトでリフレッシュしよう。ニモニタはもちろんザイログ準拠。オブジェクトやラベルはVRAAMの使っていないエリアに作るので、最大8Kバイトものオブジェクトを作れちゃう。なかなかのパワーの持ち主です。モニタはメモリ内容の表示・変更というごく普通の機能の他に、プ



レークポイントの設定やレジスタの表示・変更ができる。デバッグにはとっても便利なんだ。それから嬉しいことに拡大表示して絵が作れるグラフィック・エディタもついている。

カロリー計算のプログラム

ROM 5,800円 オーク

食事は栄養のバランスが大切よ

やせたい、いらいえ太りたい。バストが豊かにならないかしらん。お尻がキュンとならないかしらん。それでね、キリッ顔まで美形になってスタイル抜群ノ、道行く人の視線がホッ、熱いの、ね。と、いった願望は老若男女を問わず誰しも持つもの。でも、目的達成への努力はとっても大変なんよ。途中でめげる人がいっぱいだよ。だから次から次へと新しい美容・健康法が生まれるんだ。その中でもやっぱり食事療法が一番だね。MSXで栄養をコントロール、カロリー計算でイキイキ生活。さあ、健康素敵ライフを実現しよう。

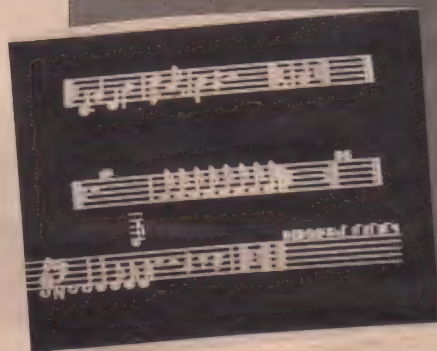
誰でも即ミュージシャンだ ミュージックエディタ

ROM 4,800円 HAL研究所

楽器を弾けなくても、譜面を読めなくても、音楽の成績が悪くても、それからリズム感が悪くても、誰でも彼でもキミでも、このソフトがあれば作曲が手軽にできちゃう、という有難いソフト。キミが目指すのは、かのモーツァルトかシューベルトか。それとも、船村徹が市川昭介が。お気に入りのサウンドを自分で作って、それから歌詞も手掛けちゃう。それで、ひとつ歌でも歌えば、こりやもうシンガーソングライターだ。は、は、は、ほんとかしらん。こりや不思議だねえ。笑いが止まらなくなってしまうぞ。でも、現実だからして、ホント嬉しいのよね。譜面を読む練習をしたければ、既存の曲をインプットすればいい。初歩からの音楽の勉強もOKというワケ。遊べて役に立つソフトですよ。

画面に出る五線紙に音符を置いていけば、自動的にサウンドが出て来る。これで手軽に作曲OK。

てな、嬉しい特徴を持つソフトとしてこの他に「アニメエディタ・エディ」がある。HAL研ROM 4,800円。コンピュータの持つグラフィック機能をフルに使って、イラストや作図が簡単にできるゾ。メニューは22種類も揃ってオリジナリティも拡がるゾ。



▼CATを使えば全15色の二んな可愛い猫も描けるぞ

A child's drawing of a cat on a black background. The cat is white with black stripes and a black collar. It is sitting and looking towards the viewer. To the right of the drawing is a ruler and a set of drawing tools, including pencils and pens. The text at the top reads: ▼CATを使えば全15色の二んな可愛い猫も描けるぞ.

まあ、この他にもいろいろな使用方が考えられるわけで、たとえばキーボードを操作できないような子供にだってこれからはMSXを使うことができるのですよ。

このトラックボール、おまけに操作方法をベシックの文章に変更できるカセット・ジュエネリーストが付いて、お値段は2万円弱の予定。



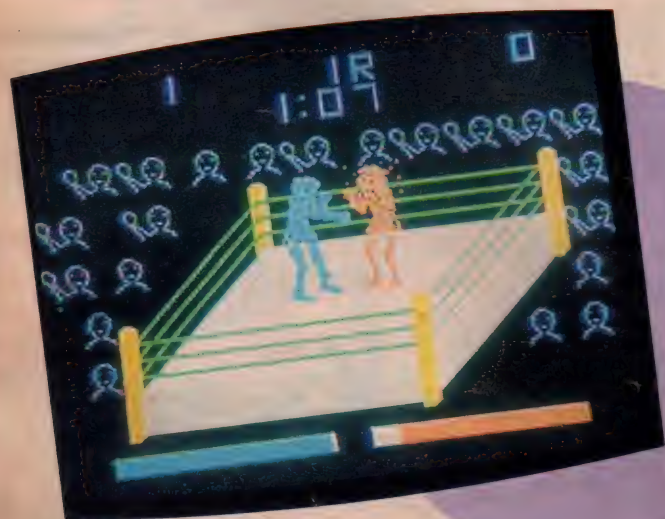
SOFT

PART 2

INFORMATION



パワフルなソ
フトがキミを
K.O.するぞ!!



ヘビーボクシング

ROM 4,800円 HAL 研究所

男と男の手に汗握る殴り合
い。プロレスもイイけどボ
クシングはそれ以上の迫力
モノだネ。で、この迫力を
MSXで楽しんじゃおうと
いうのがこのゲーム。なに
せよDタイプだからリア
リティは満点だし、ボクサ
ーの動きだって本物そのも
の。ゲームが白熱化してく
るとMSXゲームというこ
とも忘れちゃって、ついデ
イスブレイを殴りつけて手
にケガをする奴まで出て来
たりして……困ったモノで
すなあ。だってボクサーは
ジャブやフックやストレ
ート、そしてアッパーカット

といった基本的なテクニッ
クはもちろんのこと、クロ
ス・カウンターみたいなブ
ロのボクサーだつてめった
に見せないようなハイテク
ニクまで使いこなして来
ちゃうのだから。1ラウン
ドは1分30秒。12ラウンド
制なんだけれど、ダウン率
はかなり高い。殴られたボ
クサーは汗を飛ばすなど、
かなりのド迫力!
さてキミは勝てるかな。

たりして……困ったモノで
すなあ。だってボクサーは
ジャブやフックやストレ
ート、そしてアッパーカット

ハイテクニクを駆使して敵を倒す。
3-Dボクシングの迫力は本物にソ
ックリ。思わずデイスブレイを殴っ
てしまいたいそうになっちゃうぜ!!

そ

りゃね、かわい
いほうが楽しい
に決まってるん



ぶた丸パンツ

ROM 4,800円 HAL研究所



雷のパンツ君が空から落とす卵を受け止めようと、ぶた丸は短い足でテンチク、テンチク動き回るので

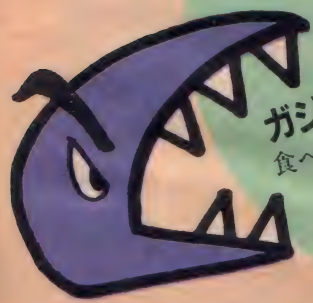


ボクがうわさの
パンツ君です

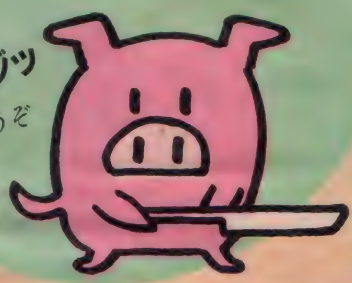


主人公の子豚「ぶた丸」君がたま
らなくカワイイのがこのゲーム。
ヒットしそうな商品というの
はキャラクタの可愛さが大切
な要素だけど、その意味では
この「ぶた丸」君、言うことなし。
雲の上から現われては、どどん
卵を落としてくる意地悪な「雷の
パンツ君。ちっちゃなフライパン
かかえて卵を受け止めましょ。無
事に受け止めて土管の中に15個貯
めれば見事一面クリア。でもチヨ
コチョコと一生懸命に働くぶた丸
君、夢中になるとと石ころにぶ
つかってズッコケる。卵はどどん
ん降ってくる。当たればもちろん
アウト。あわれ「ぶた丸」君はあ
の世行き、アーマン。卵だけじゃ
なくて、大口あけて走ってくる恐
怖の「ちりとおりおじさん」なんて
のもある。おじさんは卵の殻を掃
除しに来るんだけど、一緒に「ぶ
た丸」まで連れて行かないよう
に注意しようね。土の中からはモ
グラまで出てくるぞ。「ぶた丸」君
は赤い卵を受け止めたときだけ「パ
ンツ」君に投げ返してやつつけら

れる。あとはひたすら卵を受け取
めるだけ。このゲーム、プレイす
ればする程「ぶた丸」君が可愛く
思えてくるゾ。何とか「ぶた丸」
を生き伸びさせたい……そんな想い
がヒシヒシと胸にせまってくる。
大騒ぎのギャンクゲームの決定版。



ガジガジッ
食べちゃうぞ





パイパニック

ROM 4,800円 アスキー



▲ジャン吉くんがハンマーで牌を叩き落とすことがツモなんです

今や雀荘は自動卓が主流。洗牌も積みも、サイコロ振りも機械がすべてやってくれる。こりやホントにラクチン。コンピュータが進展するとても便利になるんだね。と、ところかどっこい。このパイパニック、一応は麻雀ゲームなんだけど、これが実に原始的かつメンドーなんだ。牌はつもつちやくれない、邪魔物はワンサカ出て来る。時間もチックタック追いかけてくる。その中でシツカとドラを見きめ役作り、そして上がりねばならないのだ。キミの手となり足となり牌をつもったり、並べかえたりしてくれる「ジャン吉くん」を上手にコントロールして頑張ろう。麻雀が強いからといって、見事に上がれるとは限らない。なんたって牌が本当にパニックするんだ。沈着かつ冷静・敏速に。



これで上がり、と思つたらロンを叩く。でも間違つてると「チョンボ」が脳天を直撃するのじゃ。アト、サイコロ・点棒に気をつけて。

14牌ツモつたら「並べかえ」をハンマーでポンと叩くと、種類別に見やすく整理される。上がる為にはアト何かを考えようね



▲「じゃんこ」の行く手にはオイシイおとこ、イジワルネズ公が待ち受けているんだゾ、ニャンニャン



ぼくは可愛い「じゃんこ」。名前はチトわからぬが、ゲームの主役なんだよ。舞台はビルのようにフロアが何階にも分かれている。「こんち」と一階から入ってきます。そしてはしごをつたって、上のフロアへと上がっていくんだ。途中には大好物の「おとこ」が何匹もころがってる。それは美味しくいただくことにしています。楽しいさうだなあ、と思つちや甘いなあ。トムとジェリーじゃないけれど、いじわるネズ公がやっぱり登場するんだ。そして、上の階から花びんのようなものを投げつけてくる。当たつちやオシマイ。フットワークを生かして右へ、左へ素早く移動。目指す最上階に向けてニャンとも頑張らなきゃなんゲームなんだ。



ROM SONY
マウザー

のどかだなくあ MSXでメル ンしてみよう

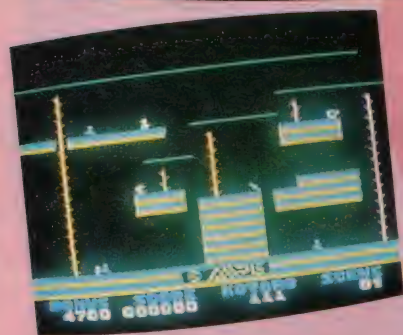


食欲の秋というけれど、食いしん坊には一年中いつでも秋みたいなんもんで、なにを見ても食いたくってたまらない。宮沢賢治の詩の世界じゃあないけれど「東に美味しいソバ屋があると聞けば行って試食をして……」みたいな具合に多少の時間や苦労はものの数じやあない。頭にあるのは、とにかく美味しいモノを食いたいってことばかり。このゲームの主人公もそんな食いしん坊のひとり。ジャン

ROM 4,000円 アンプルソフト



ヘンゼルとグレーテルじゃあないけれど、森の奥にあるというオカンの家めさし食いしん坊は旅を続ける……



グルのあっちこっちに置いてあるケーキやローストチキン、キャンディなどを次々に食いまくる。こんな奴に食われちゃあオレたちの食い分がなくなると追いかけてくる男たちを振りきって、食いしん坊クンはどこまで食いまくりの旅を続けることが出来ますか——あとはキミの腕次第。でも好き嫌いの激しい人はこのゲームには向かないね。食べ残しがあると画面が変らないんだから。

フルーツサーチ

ROM 4,800円 HAL研究所



フルーツに目のない女の子、数学に弱い男の子、みんな集合だ、頭のトレーニングの時間だよー。

数学の授業でも組み合わせさせていうのは難かしいんだよね。それを楽しみながら身につけちゃおうてのがこのゲーム。何と偉大な……感激すなア。3人から5人の女の子が持っているお皿に、どんな果物が隠してあるかを推理していきこう。手がかりはコンピュータが与えてくれるヒントだけ。青いマークの数は果物の種類を、どの女の子かは赤いマークが出てくるよ。最



初は簡単だけど果物がドンドン出て来るサア大変。頭がハチャメチャになってくるコト受け合。試してみられる回数は3人で15回、4人で25回、5人で20回。ヒントを参考に推理を開始しよう。このゲームでキミの頭もフル回転だ。

恋人同士かな？ かわいいうキャラクタが一生懸命カードをめくっていくぜ。黒いオバケに捕まらないように頑張つてベアのカードを探し出そう。ベアができれば迷路は減っていくまっせ。



ROM 4,800円 HAL研究所

ペアーズ

一見すると迷路がつくられてるんだけど、実は裏返しになったカードなの。早い話がこのゲーム、神経衰弱なんだけど、お化けにつかまらないように逃げながらカードをめくっていくのだ。カードを裏返すと、キレイなフルーツが現われる。同じ札を選べば得点よ。これが簡単そうて実はなかなかムズかしい。逃げるのに必死になっていると、めくったカードを忘れちゃうゾ。ジョーカーカードは本誌でおなじみMSX坊やだよ。どのカードとベアかはわからない。ハラハラのリアルタイム神経衰弱。



BEE&FLOWER

ROM 4,000円 シンクソフト



今日はホカホカいい天気。お花畑も満開だ。こんな日は人間だけじゃなく蜜蜂も頑張って働きまっせ。てなワケで君は、蜜蜂をあやつって花から蜜を集めるのだ。ニコニコ顔のお陽様が出てきて、また隠れるまでに何度も花と巣を往復しなければならんのだ。ソルマは厳しいでえ。一生懸命に働いている最中、トンボやスズメ蜂、てんとう虫なんか邪魔にくるぞ。自然は苛酷ですな。蝶が蜜を吸うと花は枯れてしまうし、野原には捕虫アミを持った小僧らしいガキが走りまわっているし、もーいやなんて言わないで。蜂サンには蜂サンの武器がある。トンボやてんとう虫にはネバネバの蜜でやつつけよう。角砂糖を落とせば少年や蝶は思わず引きつけられてしまうのだ。このゲームは時間制。太陽が移動するにつれて画面背景も淡い青から赤、シアン、またブルーへと美しく変化しますよ。君の一日のソルマは害虫の数でしつかり

コンドリ

ROM 4,000円
クロストーク



小春日のお花畑を働き回る蜂サン。一見のどかそうだけど実は敵がウヨウヨしてるのダ。さあ天敵のトンボやてんとう虫をかわしながら頑張ってミツを集めましょ

表示されているからサボるわけにはまいりません。虫取り少年も朝目覚め、日暮れ頃には、すっかり家へ帰ります。時間経過がよーく分って楽しいね。ゲームは全部で9面まで。クリアすればする程トンボや、スズメ蜂、てんとう虫達が増えていきます。蜂は一度刺しても死ぬわけにはまいりません。こりや大変な一日になりそうだ。



人間ちゅう動物は世の中でいちばん残酷な動物だって説があるけれど、そりやあ本当なのかもしれない。だってフツの動物ならば自分が生きるためにしか他の動物を殺すことをしないけど、人間は楽しみのためだけにどんどん動物を殺してしまう。いやあ、本当に残酷な動物ですなあ。というワケで、高い崖に巣を作っているコンドリくんの一家の悩みのタネも人間。気球に乗って巣にやって来

ては卵を盗んでいってしまふのですよ。だから巣に近づくと気球はくちばしでつつき落とさなくっちゃあいけないけれど、そればかりに気を使っていると、今度は猫が巣を荒しにやってくるわけ。気球から射かけてくる矢に気を配りながら、この二つの敵を相手にしなきゃあならないんだから、コンドリくんも大変ですなあ……。まあ、この辺の事情はキミのお父さん・お母さんも変わらんとするけど。

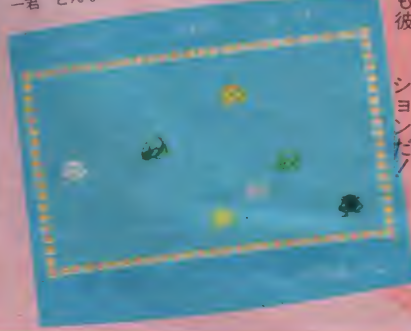
気球からの矢を避けながら、母さんコンドリは人間と猫を相手に一歩も退かない。いやあ、母親っていうのは強いもんですなあ……

ピッキー

ROM 4,800円 HAL研究所

一時期エスパーものの映画が大ヒットしたのは知ってるよね。あるいはスプーンを曲げたり、壊れた時計を直しちゃう超能力少年を見て一生懸命マネした人も多い筈。このゲームそんなエスパー少年が主人公。小柄でかわいいいピッキー君。でも彼

小晴だけツツオいたんだって僕は超能力少年ピッキー君。どんな大きな岩だって自由自在に動かせるんだ



お

つとつと、敵に
つかまりそくだに
ぐわんばるぞおお!!

ハイウェイスター

ROM 4,800円 ウェイリミット

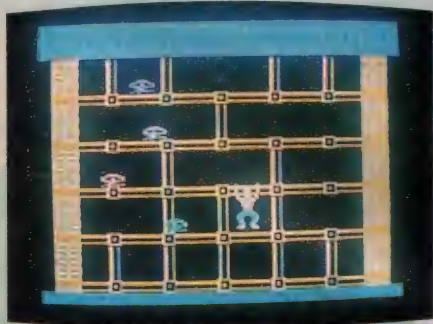


ディスプレイの右側に白旗の位置を示すマップがある。キミはそれを見ながらトマト号を走らせる。黒い軍団の追撃をしりぞけろ!!

出倉町のラリーがスタートする。赤いボディがひとときわひきたつトマト号を駆って、キミは疾走するのだ。ガソリンも車の整備も万全、あとはキミのドライブレックにかかっている。特に変わったルールはない。マップの指示に従って白旗をクリアするだけだ。ただし、行手をはばもうと黒塗りの車が3台トマト号を狙っているゾ。しつこさでは有名な黒い軍団に襲われたら、いくらトマト号といえどもお手上げだ。しかし、ラリーに勝つためには、敢えてこの危険に立ち向かわなければならぬ。さあ、スタートはもうすぐ。キミのトマト号は果たして優勝フラッグをさけるか。

SQUISH'EM

ROM 4,800円 シリウス



クリーピーと呼ばれるビルに住みついた怪物たちが、キミの足を引っばったり、物を投げつけて邪魔をする。もしつかまったり、落下物にぶつかってしまうとキミは下へ落ちてしまう。ジ・エンドだ。

何やら読みにくいタイトルだけど、これスクイッシュゼムと読むんだ。どういうゲームかと申しますと、お金のいっぱい入ったカバンが放つたらかしにされていると言われる48階建てのビルに忍び込み、カバンを手に入れるというゲームなのだ。しかし、そのビルには何匹もの怪物が住みついている、近寄る者をことごとく恐ろしいめに会わせるという。それでも、お金の欲しいキミはビルの48階目指して出かけていくのね。さあ、一夜にして億万長者になれるでしょうか。一步スタートしたら、途中で引き返すことはできない。ノルカソルカの大勝負、いざスタートなのだ。

ミッドナイトビルディング

ROM 4,800円 ウェイリミット

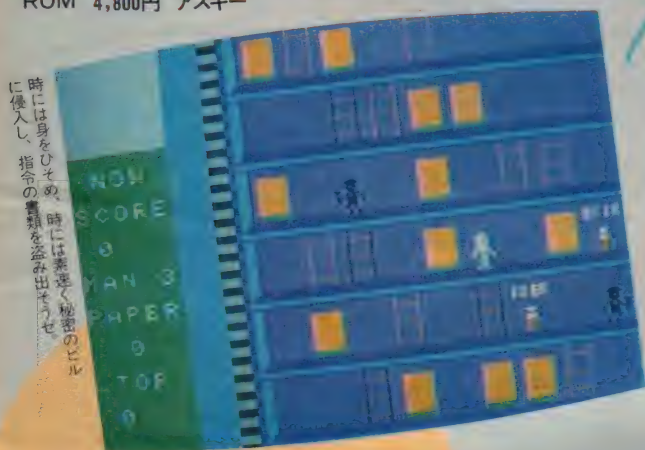


スパイと言えば聞こえはいいが、まあ空巣ですね。真夜中にビルに忍び込み、1階にある重要書類を盗み出す、というゲームなんだ。まず侵入するところはビルの8階。で、各階に3人ずつ巡回しているガードマンに捕まらないようにあたりに気を配りながら進み、下のフロアを開ける鍵を探して1階ずつ降りて行き、書類を盗み出すのだ。

スパイの視野は真夜中ということもあって、自分のまわりだけだ。しかし、ガードマンがどこにいるかだけはハッキリと判る。下の階に降りるために、スパイはまず鍵を探さねばならない。

ラダービルディング

ROM 4,800円 アスキー



時には身をひそめ、時には暴走、秘密のビルに侵入し、指令の要請を盗み出す。

ゲームの初めにキミには指令が与えられる。「ビルAに侵入せよ。秘密書類を5通集めるコトノキミはアポロキヤップに半ズボンの少年探偵だ。ビルには各階に秘密のドアが一杯。中に入ってみなければそこが書類のある場所かどうかはわからない。もちろんトイレやレストランだって事もあるのだ。おまけに各階には刃物を持ったヤササマ達やウヨウヨと警備している。ぶっかったらもちろんアウト。彼らの目を盗み、唯一の武器である消火器を頼りに階段を登り続けなければならないゾ。屋上に無事たどりつけば次なる指令がキミを待っているゾ。

ジョーキングマン

ROM 4,800円 クロストーク



いたすら好きっていうのは好奇心にあふれてるって事なんだ。だから気が向いたら危険をかえり見ずにどこへでも忍び込んで、キミのまわりにも、こんな感じの子いるね。さあキミはいたすら大好き少年。監視員のネコの目を盗んで工場に侵入だ。点検ロボットの頭を出したらハンマーで一発お見舞いしよう。捕まらずに何発たけたかな？

迷路のように複雑にくり組んだ工場の中はスリルがいっぱい。唯一の武器はトンカチだけだ。さあドンドン叩きまくれノ

ROM 4,800円 アスキー

ウォーリア

ヨロイ兜に身を固め、青竜刀を片手に持てば、気分はまるでギリシャ・ローマの戦国時代。迷路の中にある怪物と戦ってカワユイお姫様を助け出せばキミは英雄になれるのだ。デイスブレイ上には常に戦士の体力・防御力・金力等々の状況が表示されていて、これが冒険を続けるうちに出逢う事件や戦いによって増えたり減ったりする。色男、金と女はなかりけり。なんて言うけれど、こうしたものは多いにこしたことがない。なんたって、腹が減っちゃあ戦

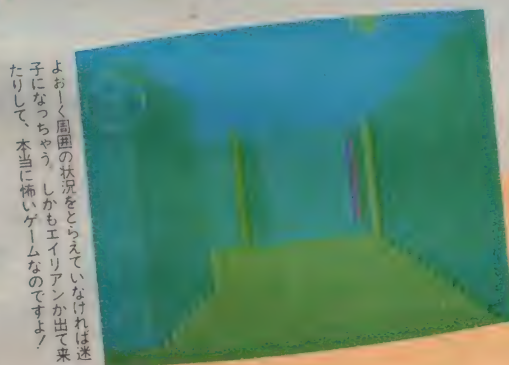
は出来ないもんねエ……。迷路はさまざまな方向にわかれていて、どの道を選ぶかで戦士の運命も変わってきちゃう。MSX用としては初のロールプレイングゲームなのです。



迷路中にはいくつもの？が出てくるが、これをいかに処理するかで運命は決まる。ゲームは長時間にわたるのでテープに保存しておいてもイイね。

ROM 4,800円 アスキー

イリーガス



よくよく周囲の状況をとらえていなければ迷子になっちゃう。しかもイリーガンが出て来たりして、本当に怖いゲームなのです。

ここは三次元の迷路の中。キミはカーソル・キーを頼りにここを脱出しなければならぬ。でも、磁石も地図もないのでデイスブレイに表示された時計と太陽の動きを常に頭に入れておかなければ、今どの辺にいるのかわからなくなってしまうというわけ。場合によってはいつまでも同じところをウロウロなんてこともよくあるね。おまけに夜は赤外線ビュアーがなければ前も後もわからないほどの暗やみに……。このビュアーのありかもわからないし、落とし穴もあるし、いやあしんどいゲームです。



いま、新しい「自由」がはじまる。ヤマハMSX。

ホームパーソナルコンピュータ YIS303/503

いま、新しい「自由」を獲得したパソコンが、ボクたちの前に姿を現わす。ヤマハからホームパーソナルコンピュータYIS303/503、新登場。基本アーキテクチャーは話題の共通仕様MSX。これまでハードやソフトの「互換性」がないために味わった不自由さ、それがもう無縁となるドリームマシンだ。目的に合わせてMSX共通の豊富なソフトや周辺機器を選択していけば、ゲーム・学習サポートを始め、ワープロやデータベースに、さらにはニューメディアのインターフェースにまで、ヤマハMSXは、ボクたちの望み通りに変身する。またヤマハ独自の音楽拡張機器やソフトでシステムアップすれば、YIS303/503は本格的ミュージックコンピュータに早変わり。FM音源による高度なサウンドで自動演奏はもち論、音声合成から最高8重奏のオーケストレーションまで思いのまま。その他、自分だけの音作り、演奏データの記憶・再現等、無限の音楽パフォーマンスを秘めている。パソコンの新しい「自由」、ヤマハMSX。



YIS303

11月10日発売…………… ¥49,800



YIS503

12月10日発売…………… ¥64,800

■資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局
私書箱3号 日本楽器製造株式会社 AY-XH係まで

※MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。



まんてんくん

《知力》が芽ばえて伸びる
大切な時期に効果的です

監修 渡辺 茂 (東京大学名誉教授・日本マイコンクラブ会長)

子どもの興味と能力に合わせて、楽しく学ぶ習慣をつけるまんてんくん

だから好評

使い方はかんたん。

画面と対話しながらマイペース学習

実際の教育の現場で、子供の反応と実績をたしかめた、確かなプログラム

ひらがな使用とはつきりした画面で子供が自主的に学習できます。

映像世代に合わせた

ポップな画像と楽しいサウンド表現

- FM-7 (カセットテープ)
- ベーシックマスター-MARK-5 (カセットテープ)
- SMC70 777 (フロッピーディスク)
- MSX (カセットテープ)



1 数の導入 3~6才

- 1 数えることの学習
- 2 10の合成・分解
- 3 120までの数



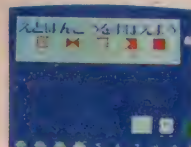
2 計算力Ⅰ 4~7才

- 1 合成・分解
- 2 計算式による加減
- 3 一定数からの減法



3 計算力Ⅱ 5~7才

- 1 図形による合成・分解
- 2 数の大小比較と数列
- 3 表による加減



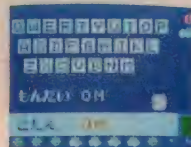
4 記憶力 3~6才

- 1 神経衰弱
- 2 数とアルファベットによる記憶力の問題
- 3 図形による記憶力の問題



5 思考力 5~7才

- 1 図形による演算1
- 2 図形による演算2
- 3 座標



6 反射性 5~7才

- 1 数による反射性の問題
- 2 アルファベットによる反射性の問題
- 3 図形による相関

各巻 ¥9,800 (カセット3巻・説明書付)



じゃじゃまる

ほろり

びっころ

ソフトになった人気トリオ

パソコン絵本

MSX

NHK

あかあさんといっしょ

にこにこふにこ

12月発売

① にこにこ、ぶんの
なんだろな

② にこにこ、ぶんの
おみせやさん

③ にこにこ、ぶんの
いけるかな



株式会社 ランドコンピュータ

お問合せは＝東京都渋谷区神南1-19-4日本生命アネックス (株)ランドコンピュータ
パソコンシステム部 ☎(03)462-5858(直通)または(03)462-2211(代表)まで

★ ニックネームは、"CAT" ★

キーを叩いているだけじゃ、もうつまらない！トラックボールで自由自在にコントロールしてみよう。この"CAT"は、ゲームに、ミュージックに、アニメーションに…etc、何にでも使える万能入力装置なのだ！

このトラックボールはキャット マークの付いているソフトに使えます。



だヨ！★



●スペース メイズ アタック

©HAL研究所
宇宙エネルギーを支配する秘宝『フォルス』それは迷路の奥深く、防衛軍に守られている。君はスペースシップに乗り、苦難にめげずに秘宝に迫れ！『フォルスの鍵』を探せ！16面の迷路が君を待つ！運動神経と推理力を競うメイズゲーム。

HM-006
定価 4,800円



●アニメエディター "EDDY"

©HAL研究所
イラストを描く、作図をする。そんな君にはこの"EDDY"が最高！メニューは豊富に22種類。円、楕円、四角形の自動作図から、ドロー、ライン、ポイントまで、何でも描ける！カラフルさが嬉しい15色。もちろん文字もOK。できた作品は、そのままでもBasicに直してもセーブ可能。



●テープソフト
(アニメエディター"EDDY")付
定価 14,800円



株式会社 HAL 研究所

〒110 東京都台東区台東2-19-10木村屋ビル4F ☎03-834-7671



●スーパービリヤード

©HAL研究所
鋭く狙ってミラクルショット！君はもうマスターの気分！知的で、大人のムードにあふれたビリヤードが、実にリアルに、本格的に楽しめるのがこのゲーム。複雑に跳ね返り、ぶつかりあう7個のボール。どこまで推理できるかな？実力に応じて、難易度を変えて遊んでみよう！

HM-010 定価 4,800円



●ミュージック エディター "MUE"

©HAL研究所
音楽が大好きだから、作曲してみたい。でも楽器は弾けないし、譜面が読めないし…そんな君にぴったりのソフトがコレ！画面の5線紙に音符を入力していけば、即座に音感はどうぞんぞんアップ！これさえあれば、未来の大作曲家も夢じゃない！

HM-011 定価 4,800円

●フルーツ サーチ

©TAKARA・©HAL研究所
どの女の子のお皿に、どのフルーツが載っているか？ヒントを手がかりに、鋭い推理で正解を探し出そう！順序よく考えていかなと、もう頭の中はメチャクチャ。これで頭を訓練すれば、学校の成績もどんどん上がる？楽しくためになる、おもしろ推理ゲーム。



HM-002
定価 4,800円



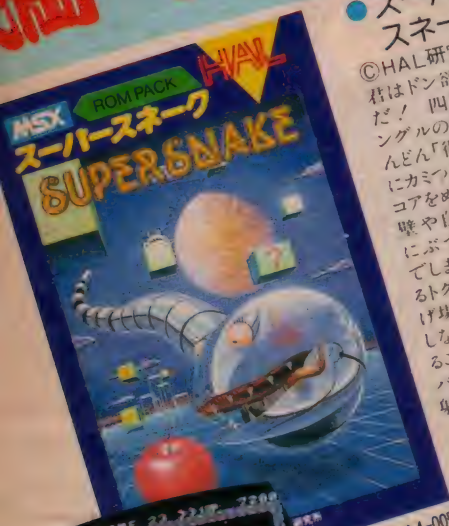
ワンダーランド



員 滿

● スーパー
スネーク

◎HAL研究所
君はドン欲なヘビ
だ！ 四角いジャ
ングルの中で、ド
んどん「得点エサ」
にカミついてハイス
コアをめざそう！
壁や自分の胴体
にぶつかると死ん
でしまうから、ぐるぐ
るゲコロを巻いて逃
げる場がなくなつた
ように注意す
るこ。スピード感も
バッチリの傑作又
射ゲーム。



HM-005
定価 4.800円

MSX ROM PACK
ふた丸パンツ
BUTAMARU
PANTS



●ふた丸パンツ

◎HAL研究所
主人公は子豚の
ぶただ!! いじわ
るな「雷のパンツ
」が落とす卵を
どンドン受けめて、
赤い卵なら受け返
してやっつけよう!
でも卵に熱中して
いると今度は横から
「ちりとろオジサン」
が……。卵の殻と
一緒に掃除されな
いようにジャンプ!
ハラハラドキドキ
のギャグゲーム



●ピッキー ©HAL研究所

君はかたいビッキー君。大きな岩を自由
自在に動かせる超能力を持っている。でも出
断は禁物。コワイ『デビルもぐら』がいつ
モコモコ顔を出すかわからないぞ！ 岩をぶ
つけて憎い『デビルもぐら』をどんどんやっ
つけよう。ぶきみな動きて、君の方向感覚
をためす。ユニークゲーム。 HM-009

HM-007
定価 4,800円

HM-004 ●ピクチャーパズル

定価4,800円 CHAL研究所

◎HAL研究所
 ブタ君、ウマ君、ワニ君。ゾ
 ウ君、ネコ君。数字、ひとつ
 進んで16分割の画面に入れ
 よう。意地悪なコンピュータに
 バラバラにされてしまった絵を、
 君は何分で復元できるか？
 刻々と時間は過ぎていく。世界
 記録をめざして急げ！君の知
 能の限界に挑戦する、パズル
 ゲームの傑作。



ヘビーボクシング

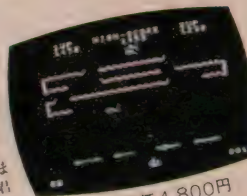
C TAKARA :
 CHAL研究所
 試合開始、立体感あ
 びるリング上に激し
 いファイトが始まる！
 ねえ、ボディ、顔面、
 使えるパンチは多種
 多彩。フットワークや
 ダッキングのテクニッ
 クも駆使して、カウンタ
 ーパンチを決めよう！
 はたして君は何ラウン
 ドで敵を倒せるかな？
 最高リアリティで追っ
 つかう格闘ゲーム。



HM-008
定価 4,800円

●ドラゴンアタック

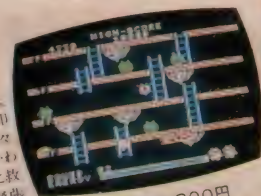
●ドラゴンアタック研究所
●TAKARA ●CHAL 研究所
恐るべき生命力を持つドラゴ
ン軍団が攻めてくる! 君の武
器は、ユーモラスなカニ
型戦車1台だけだ。おぞましい
ドラゴンは、胴体を撃ち抜いて
も分裂してすぐ生き返ってしま
う。敵の弱點はここなのか? 君
の反射神経を鍛えななす。
脅と緊迫のバトルゲーム。興



HM-003 定価4.800円

● ステップアップ
TAKARA.

◎ TAKARA・
◎ MARVEL
生か、死か! 恐怖のビルに
挑む。君は孤独なクライマー。
落ちたら最後、硬い地上に叩
きつられて、命がない。次々
と襲いかかる怪物の攻撃をかわ
し無事に屋上まで、絶え間ない緊張
助されるまで、絶え間ない緊張
の連続! 高所恐怖症・パニッ
クの決定版リアルタイムゲーム。



HM-001 定価 4,800円

HALが創った



新生、MSX人へ。

おもしろゲームランド発見、スクランブルせよ。

オールマイティカートリッジが、このMSXに登場する。

要するべきMSX時代に、最早に対応して、マジックソフトではいち早くMSX新ゲームを世のものへ届けます。

あのカルフォルニア大学バークレイ校(UCB)出身の最高ブレインが誕生させた、新ゲームの戦役。

まずは、カラー・トーチカとカラー・ミッドウェイ。手にすれば、もうMSX。



カルフォルニアバークレイからの、新しい知識メッセージ。

From Berkeley, CA

マジックソフト
Magicsoft

マジックソフトジャパン株式会社
〒102 東京都千代田区三番町 7-13-202
電話 (03) 265-3945 FAX GIL GIL (03) 265-4880
MAGICSOFT JAPAN CORP
3165 Adeline Street, Berkeley, CA 94703, USA
PHONE (415) 848-6672 FAX (415) 544-6479

●カラー・トーチカ ●カラー・ミッドウェイ 両面(各)4,800円

●メモリ容量は128KB ●システムはMSX2+ ●MSXマークはマイクロソフトの商標です

MSX

SOFTWARE & BOOK

だれにでもコンピュータがさわられるように。
それは、私たちの願いです。
まずは、ゲームでコンピュータと
つきあってみませんか。
さあ、キーボードの上に
指をおいて下さい。
きっと、新しい世界が
広がります。



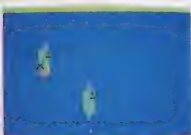
リ勢揃い、 だから操作は簡単。

1。

ます。

ジックソフト

カラー・ミッドウェイ



空母・戦艦・巡洋艦など雲霞のような敵勢が見渡すかぎり威力を発揮。3機の爆撃機を率いてさっそく艦隊に攻撃開始！

■ROM PACK ①

ットーミュージック

パソコン作曲家



MSXから次々に示される色々な曲。そのからお気に入りのメロディ、リズムを選ぶだけで、何とオリジナル曲が作れます。

■ROM PACK

アロストーク

コンドリ



君は崖に巣を作ったコンドリ。気球に乗った人間どもが、巣の王子を盗みにくるぞ。さあ、巣に近づき気球をくちばしでつつけ！

■ROM PACK ①

MIA

ファイナル麻雀



持ち点30,000点からスタート。裏ドラあり、カンドラなし、喰いタンありの一番縛りルール。リアルなパイの表示で迫力も満点。

■ROM PACK

ウォーリア



君は王女を救うため、竜の支配する迷宮へ旅立つ戦士。待ち受けているものは何か。経験を活かし、見事、王女を救いだせ。

■ROM PACK ①

ジックソフト

BEE & FLOWER



君の操る蜜蜂は蜂の巣と花を往復し蜜を集める。しかし、その間、トンボ、スズメ蜂、虫取り少年までが蜜蜂の邪魔をするから注意。

■ROM PACK ①

ウェイリミット

ハイウェイスター



ルールはマップの指示に従って白旗をクリアするだけ。しかし、3台の黒い車が君の車をめがけて突進してくる。やつらをうまくかわせ。

■ROM PACK ①

ミッドナイトビルディング



産業スパイの君は、ビルの屋上から忍びこみ一階にある重要書類を盗まなければいけない。各階には3人づつ警備員がいるぞ。

■ROM PACK ①

シラウス

ターモイル



君は宇宙空間の迷路に迷いこんでしまった。次々に襲ってくる敵の宇宙船を破壊しながら、エイリアンのたまごを回収せよ。

■ROM PACK ①

スクイッシュゼム



実はビルの48階に林束いっぱいのカバンがある。そのお金はカバンを手に入れた人のもの。しかしビルには怪物がいるぞ。

■ROM PACK ①

アンブルソフト

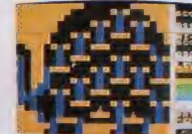
CAR RACE



君は迷ドライバー？ハイテクで荒っぽい回りの車を追い越し、走行距離を伸ばして欲しい。ガソリンはどんどん減っていくぞ。

■ROM PACK ①

SUPER DRINKER



酒のためならお巡りさんも恐くないノボルを全て飲み尽して隣の街に逃げよう。ただ、飲み過ぎたり酔いがさめると大変だぞ。

■ROM PACK ①

ミュージックハーモナイザー3



心に浮かんだ自分だけのメロディーをこのハーモナイザーに入ってください。伴奏つきの素敵なオリジナル曲が作れます。

■ROM PACK

ブギウギジャングル



小太郎くんは何かしてジャングルでプレゼントを集め、あいちやんの家へ。はたして、こわい番人の目をどうかわすか？

■ROM PACK ①

スクランブルエッグ



ポポロン号は今日ものんびりふわふわパトロール飛行をしている。ん？前方から飛んでくるのは何だ。タタマゴの大群だあ！

■ROM PACK ①

ニヨロルス



西暦21XX年。地上は巨大なへび「NYOROLS」の住み家と化し、人魂まで現われる。君の分身能力で「NYOROLS」と人魂を絶滅せよ。

■ROM PACK ①

おてんばベッキーの大冒険



今日もベッキーは秘密の階段屋敷へ。階段を昇ったり降ったり、穴を掘ったり落したり。彼女の背後にはエイリアンが迫る。

■ROM PACK ①

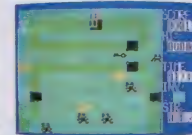
ジグソーセット



「コアラ」「蝶」「魚」の中から好きなパズルを楽しもう。ピースは最高96個。レベルは、実力に応じて4段階用意されている。

■ROM PACK ①

アドベン・チュー太



ダイヤモンドをねらって悪魔の城に忍び込んだ勇敢なチュー太。悪魔の手先のかえるを避けて、早くダイヤを見つけなければ。

■ROM PACK

QUICK SHOT™

クイックショットは新しい操縦桿方式で平面的なゲーム展開を立体的に臨場感あふれるものにしてくれるジョイスティックコントローラ。2スイッチ4方向のコントローラなど、新しい機能がいっぱいだ。君もクイックショットでリアルなゲーム展開を楽しんでみよう。



MSX SOFTWARE

MSX用ソフトが
ROMカートリッジ
手軽に楽しんで欲しい

各定価 **4,800** 円(〒500) ①はジョイスティック使用可 ②はパドル使用可 ●RAM16Kバイト以上の **MSX** 仕様のマシンならすべて

アスキー

ゴルフゲーム



MSXカントリークラブへようこそ。当クラブは、バンカーはもち

ろん、ウォーターハザードあり、立木ありの9ホール。

■ROM PACK ①

MSXダービー



コンピュータが発表するオッズと各出場馬のデータから勝馬

を予想投票。はたして君の予想馬の健闘ぶりやいかに。

■ROM PACK ①

クレージーブレット



君はタンクを操縦しつつ誘導弾で敵を撃破。誘導弾は君の操

縦するタンクの方角に飛んでいく。2人で遊べば気分は戦場。

■ROM PACK ①

ギャングマスター



君は各場面で出される難問、コマの場所と色

当てゲームに挑戦。ゲームを解けた者のみが金庫室に近づくことができる。

■ROM PACK ①

3Dテニス

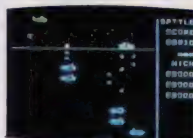


「来た！フォアだ。やったリターンエース。」手に汗にぎる興奮の

本格的なスポーツゲーム3Dテニス。MSXカップの覇者は誰？

■ROM PACK ①

マリンバトル

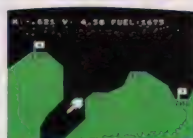


駆逐艦MSX号を中心に繰り広げられる一大

スペクタクル。空から海上、海上から海中への大死闘。さて、君は生き残れるか。

■ROM PACK ①

ムーンランディング



君はおんぼろ月着陸船のパイロット。完全手動による制御とロケ

ット噴射だけで目的地に軟着陸させるのが君の任務。

■ROM PACK ①

スターコマンド



これぞスタートレック型ゲームの決定版。リアルタイムの戦い

の中で、宇宙船を操り、宿敵クリムゾンを全滅せよ。

■ROM PACK ①

ブレイクアウト

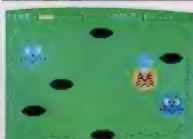


ただのブロック崩しと思ってなめたらダメ。ブ

ロックのパターンは何と120面もあり、重大な秘密が隠されている。

■ROM PACK ① ②

MOLE



穴から顔を出す8色のもぐらを、8色に変化するハンマーで叩く。

しかし、ハンマーと同じ色のもぐらを叩くと大ピンチ。

■ROM PACK ①

MSX-21

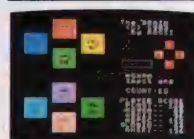


ブラックジャックとポーカーで、君もギャンブラーの気分を味

わってみたいか。コンピュータとの駆け引きはスリル満点。

■ROM PACK ①

ザ・ブレイン



君の記憶力にコンピュータが挑む。コンピュータが指定するセ

ルを、音と光を頼りに君はどこまで覚えることができるか。

■ROM PACK ①

パスボール

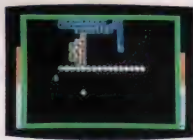


3次元2人制バレーボール。コートに映るボールの影を見て、

レシーブ/アタック上達すれば時間差攻撃もできる。

■ROM PACK ①

コメットテイル



宇宙を飛び続けなければならない彗星コメット。自分と同じ色

の宇宙塵を食べると尾が伸びる程度伸びると脱出口が開く。

■ROM PACK ①

ライズアウト



君は大阪城の地下にある巨大な迷宮に落とされた。しかし、忍

者と戦いながら登り続けなければならない。迷路は20面である。

■ROM PACK ①

ヘアーズ

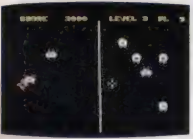


リアルタイム神経衰弱、さあおぼけに捕まらな

いようカードをめくれ。相手のカードでも自分のでも、ペアを作った方の勝ち。

■ROM PACK ①

エクステンジャー

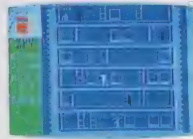


お互い相手の宇宙に出現してしまった宇宙人たち。かれらをプラ

ックホールとホワイトホールを通じてもとの世界へ戻すのが任務。

■ROM PACK ①

ラダービルディング



君の武器は消化器だ一つ。スパイガードから身をかわし、部

屋に隠されている書類を集め屋上にたどり着かなければならない。

■ROM PACK ①

イリーガスEpisode IV



君を待ち受けているものは何か。超高速3次元迷路。時間と太

陽の位置から方角を割り出し夜までに赤外線ビューワを見つけだせ。

■ROM PACK ①

パイパニック



マージャンができる人ならどなたでも…。しかし世

の中そう甘くない。手段を揃えるだけならあたりまえ。君の頭はもうパニック。

■ROM PACK ①

MSX magazine

不思議だね。

ピアノのキーをたたく時
ピアノの構造を考える人がいるのかな。

難しいことは、得意な人に任せておけばいい。

知りたいのは

“自分のやりたいことが

どのくらい楽しくできるのか”といふこと。

やつと、今、

HOW TO から DO ITへ。

パソコンの本音が、聞こえてくる。

この二冊の雑誌が、通訳してくれるから。

だから、MSXマガジン

パソコンを知ってる人へ、知らない人へ。
初めてあたたかい、パソコン情報誌。

毎月8日発売 定価370円(〒250)



MSXテクニカルデータブック

好評発売中

- ① ハードウェア・ソフトウェア仕様書 定価3,500円
 - ② BIOSソースリスト 定価25,000円
- パーソナルコンピュータのユーザーおよびソフトウェアハウスの長年の夢をか
なえたMSXシステム。この2冊は、その柔軟性や拡張性を最大限に活かすため
にハードウェア・ソフトウェアの仕様書とBIOSのアセンブルリストから成りたつて
います。MSX関連のハード・ソフトを作る方々には欠くことのできない資料です。

MSXをフォローする単行本も続々刊行予定

- どんどんBASICがわかるようになる、楽しいMSX入門書。

「MSX BASIC初級入門」(仮題)

- MSXとは何か、どう使いこなすか。ホームコンピュータ時代を先取りする必読の一冊。

「MSXオフィシャルハンドブック」(仮題)

ストラットフォード パソコン家庭教師

STRATFORD C.A.I.

ただいま授業中!

MSX

	MON	TUE	WED	THU	FRI
1					
2					
3					

- コンピュータは、人間がいくら間違えても、決して感情的になることはありません。生徒の学力に応じて、わかるまで何度でも丁寧に教えてくれる——それがパソコン家庭教師の特質です。
- 家庭教師センター学習館が監修にあたり実際の教育現場で開発された実用的な教育用ソフトウェアです。
- 文部省の学習指導要領に準拠していますので、どの教科書にも適応し幼児のえいごを除く) 学習を側面からの確に補足します。



定価 各三八〇〇円 (カセット+取扱説明書)
RAM 32K 使用
ブック型パッケージ入

データショウ'83
MSXアンケート
プレゼント当選者発表

東芝パソピアIQ
岡田 治也様 (石川県)
酒井 啓伸様 (東京都)

当社オリジナル教育用
MSXソフトウェア
中谷 幸夫様 (愛知県)
他 44名様

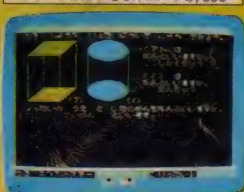
第2弾10作品開発中!
当社のMSX開発予定作品は、幼児から大学受験までの70作品!
ストラットフォードの教育用ソフトは23機種、326作品。詳しくは、カタログを御覧下さい。

第1弾・9作品

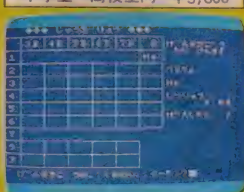
中学必修英単語
中1~中3計3作品 ¥3,800



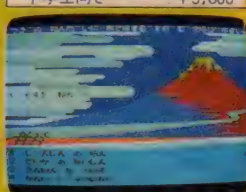
楽しい算数
小4~小6各3作品 ¥3,800



化学(元素記号マスター)
中学生・高校生向 ¥3,800



日本史年表
中学生向 ¥3,800



幼児のえいご
3才以上 ¥3,800



ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社

〒336 浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(大代表)

★教育用ソフトの購入を希望なさる場合は上記のプログラム名・機種・電話番号を明記の上、現金書留でストラットフォード・コンピューターセンターMSXマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です)
★当社ソフトウェア総合カタログをご希望なさる場合は、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、資料請求券と切手200円分を同封して当社カタログ係までご請求下さい。

資料請求券
MSXマガジン
1月号

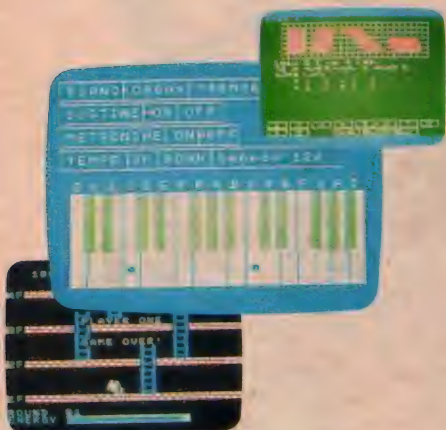
つき合える。

■ソフトも続々、登場します：ライトペンで描いた絵を、MSX-BASICのプログラムに変換するユニークなソフトウェアを始め、画面に表示された鍵盤にライトペンをあてるだけで、コンピュータミュージックの演奏や作曲が楽しめる音楽用ソフト、画面に表示される問題に、ライトペンで答を選んで回答する学習用ソフト、キーを押す代わりに、ライトペンを画面にタッチして楽しむゲームソフトなど、ライトペンならではの楽しみながら使いこなせるソフトが、続々と登場します。



↑この画面の絵は、ライトペンを使って描いたものです。

カラーテレビ C-14VC1 (別売) …標準価格93,000円 (アンテナ代・工事費別)



豊富なアプリケーションソフトが楽しめるMSXパソコン。

■MSX規格：WAVY10は、多くのコンピュータハードメーカーの間で、仕様の標準化がなされたMSX仕様です。たとえ、どこのソフトウェアメーカーが創ったソフトウェアでも、MSXマークの付いたものなら、すべて使用できます。続々、

登場する豊富なソフトウェアの中から、自分に合ったものを選んで、多彩に活用できる他、強力なMSX-BASICを使って、オリジナルプログラム創りも、思う存分、思いのままに楽しめます。

■簡単、手軽に使えます：さらにWAVY10は、

●32面のスプライト機能 ●8オクターブの音域と、3重和音もだせる音楽機能 ●家庭用カラーテレビが使えるRF出力端子と、AV出力端子の装備 ●カートリッジを入れるだけで使えるスロット ●豊富な拡張端子など、多彩な機能を満載しています。



WAVY 10

ウェイビー・テン
パーソナルコンピュータ MPC-10
標準価格：74,800円 (ライトペン・ライトペンソフト付属)

ライトペンを持つと、 マーキング感覚で、コンピュータと

■**ライトペン標準搭載**：これまでは、高価なビジネスパソコン専用の感があつたライトペンを、標準で搭載。キーボードを使って入力するよりも、さらに簡単な、「画面を見て、触れる」という直接的で、実感的な入力方法で、誰もが、気軽にパソコンとつき合えるようになりました。まるでテレビやFMの番組表に印を付けるのと同じような、気軽なマーキング感覚で、ゲームを楽しんだり、学習したり、15色のカラーを使つての、コンピュータグラフィックスを描いたりすることができます。

■**ライン**
ライトペンで指示した2点を結ぶ直線を描きます。線の色は、15色から選べます。



■**ボックス**
ライトペンで指示した2点を結ぶ線が対角線になる直角平行四辺形を描きます。

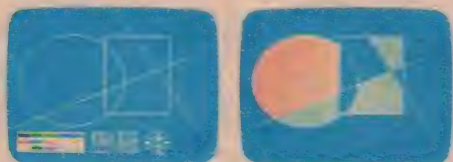


■**線を描く、円を描く、四角を描く**：付属のライトペンソフトを使うと、モニター画面がキャンパスになります。ライトペンを画面にあてて動かすだけで、その通りに自由に線が描けますし、画面上に表示されるテーブルで、ライン、サークル、ボックスなどの命令を選べば、2点を指示するだけで、その2点を結ぶ直線や、一点が中心で一点が外周になる円、2点を結ぶ線が対角線になるような四角形が、瞬時に描けます。フリーハンドでも、図形を利用して、自由自在に描くことができます。

■**サークル**
ライトペンで最初に指示した点を中心、あとで指示した点で外周の円を描きます。



■**ペイント**
線で囲まれた部分にライトペンをタッチすると、その部分全部に、色を塗ります。

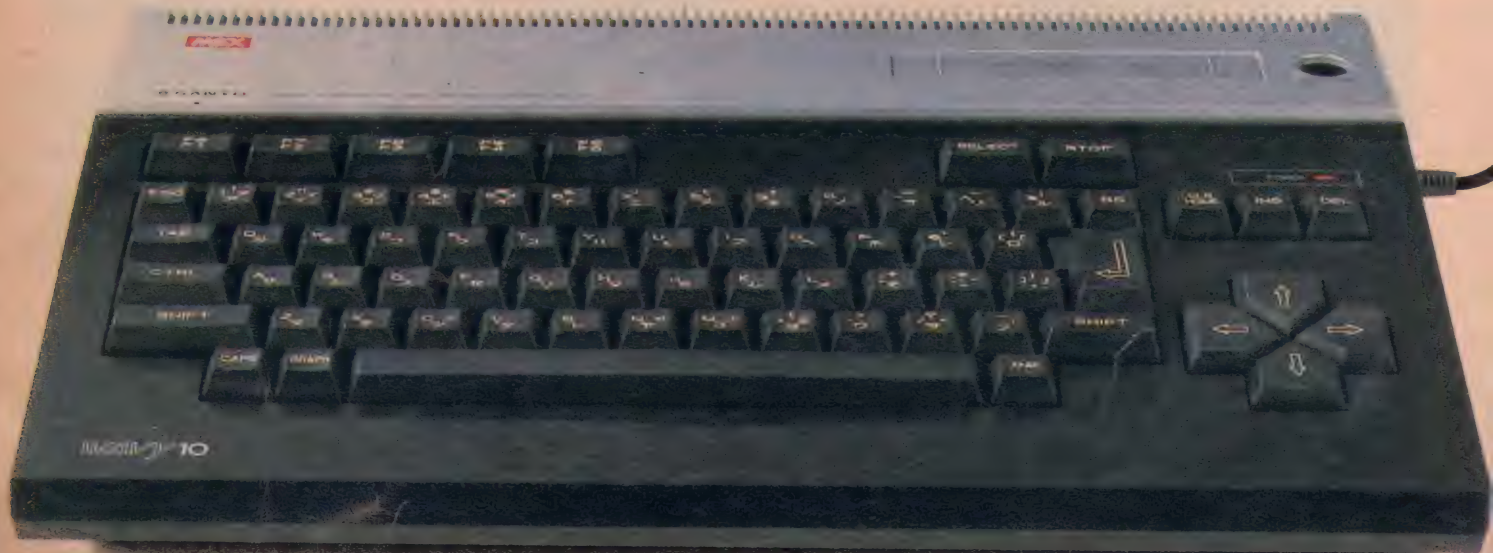


■**15色を塗り分ける**：線画が描いたら、色を塗る。テーブルから、15色のうち1色を選んで、色を塗りたい部分にライトペンをあてると、その周りの線で囲まれた部分全部が指定した色で塗られます。もちろん、線画を描く時の線の色も、15色の中から自由によべます。また、ズーム機能を使うと、ドットごとに細かな部分の作画・修正もできるうえ、市松模様に塗り分ければ、繊細な色彩の表現も可能。画用紙に絵を描くような気軽な感覚で、コンピュータグラフィックスに挑戦できます。

■**バック**
バックの色を変更します。色はカラーテーブルで選択。瞬時に、色が変わります。

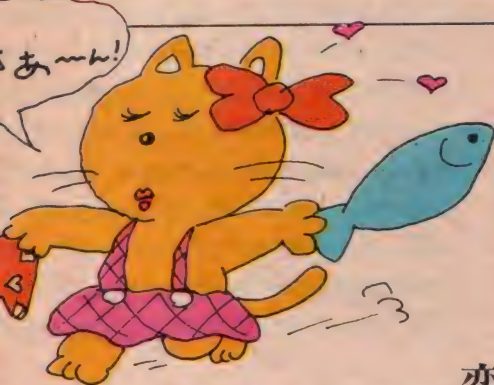


■**ズーム**
カーソルの位置の8×8ドットを面積比16倍に拡大。細かな作画・色指定が可能。



＜主な仕様＞●CPU…Z-80Aコンパチブル●ROM…32KB (MSX-BASIC)●RAM…32KB+VRAM16KB●表示能力…テキスト表示：32文字×24行、40文字×24行、グラフィック表示：256×192ドット・16色、スプライト機能：32面●キーボード…英数字、ひらがな、カタカナ、グラフィック記号、アイウエオ配列、73キー●サウンド機能…8オクターブ、3重40音+1効果音●ライトペン機能…付属（ライトペン+ライトペンソフト）●画像出力…RF信号・コンポジットビデオ信号●カセットインターフェース…FSK方式、1200/2400ボー●プリンターインターフェース…8ビットパラレル（セントロニクス社仕様に準拠）●ジョイスティック…2端子●カードリッジスロット数…1個（MSX規格）●I/O拡張バス…50PIN●電源・消費電力…AC100V 150/50Hz、12W●寸法・重量…385 (W) × 62 (H) × 242 (D) mm、2.2kg

ソフトレビュー



これが恐怖のネズミ屋敷。第一面の障害物は一方に転がっていくボールと、水色ネズミが投げ落とす植木鉢。第二面になると回転するスパナや時限爆弾が現れ、第三面では……

ROM 16K 発売日 1月21日 価格 4,500円
ソニー 品川区北品川6-7-35

マウザー

ゲームソフト

恋人を救うため奇っ怪なネズミ屋敷に
単身でのりこんだニャン太の運命は!?

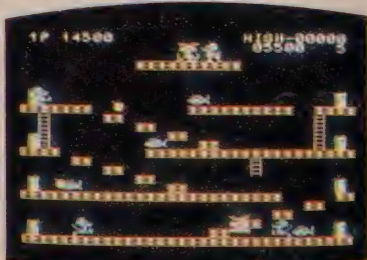
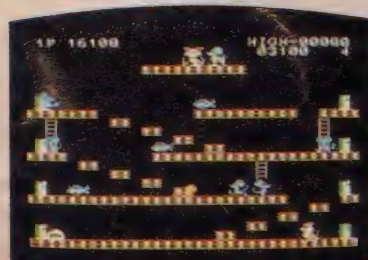
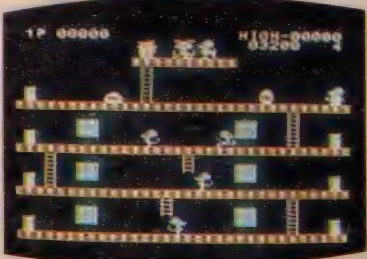
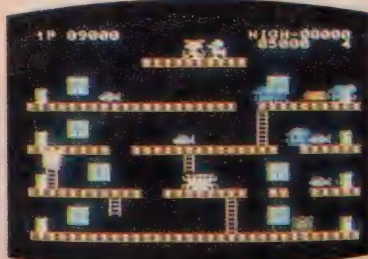


幾層にもおよぶ足場と、それを結ぶハシゴ。各階ごとに、当たるとヤバイ妙なボールや、スコイはやさでクルクル回転する大きなスパナなんか次々に現れる。それらをうまく飛び越えながら、ジャマをするネズミたちやサカナを食べて、ある程度の点数をとらないと、ミーコちゃん

が、ネズミたちにつかまった!」
「ガールフレンドのミーコちゃんが、ネズミたちにつかまった!」
ネコのニャン太は、ガールフレンドを救出するため、単身で無数のネズミたちがうごめく奇っ怪な建て物にのりこむ。

まずは
遊んでみ
ました

■ヤレウレシヤ、愛しいあの娘とついでに、ポー然とみつめるネズミども、ざーみろ。



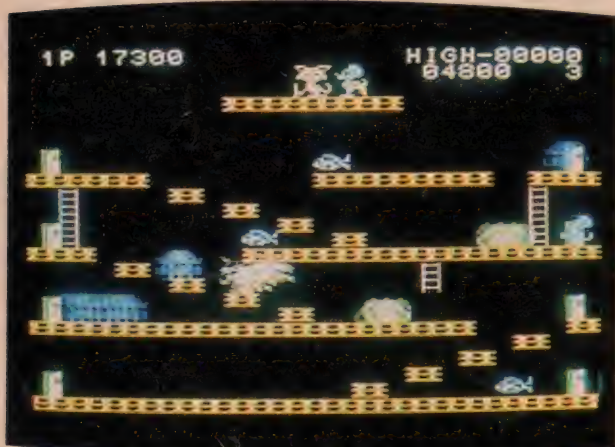
が、いる最上階にはたどりつけない。おまけに、下の方の階でもたつてウロウロしていると、上の階からにつくきネズミ野郎が、植木鉢なんかを落とす。これに当たるとアウチ! 上から横から、次々に攻撃されると、いくら奮闘しても自漫のニャン太でも、そうそう除けられつない。

まくかわい、ネズミやサカナをたらふく食べたら、最上階に通じるハシゴが現れる。このハシゴの上に、かわいミーコちゃんがかまっていたのだ。——「ミーコちゃん、今ライクゾ〜オッ!」——ニャン太がハシゴを上りきると、めでたくウェディング・テーマが流れて一面クリア。しかし、ニャン太とミーコの再会の場面が見たかったねえ、ホント。

「一家に一台」のホームパソコン時代を目の前にして最近、パソコン市場に続々と登場してきたMSX用ソフト。現在のところはまだゲームソフトが中心だが、今年から来年にかけて急激に数が増えてくることは確かだ。今回は、MSXソフトの中で

MSX

面白ソフトが続々と登場してきたゾ!

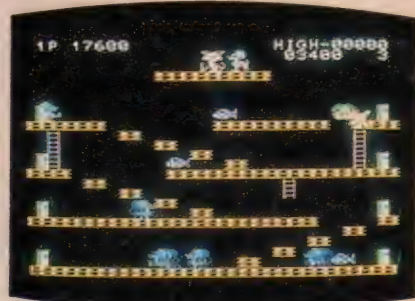


これが得点をかせぐコツ
障害物を避けながら目的の最上階にたどりつく——というドンキーコングタイプのゲームでは、障害物を避けるタイミングが最大のポイントとなる。そのため、ゲームをつくる例としては、避けるタイミングをいかに難しくするかがウデの見せどころとなる。

■いつの世も、ネコとネズミはライバル同士。ニャンニャン邪魔すんな。

れないのだ。
というわけで、このゲームは安易な進行を許さない。障害物を避けるタイミングがさほど難しくないかわりに、点数をかせぐためにあえて危険な場所にとまらなくちゃならない。そうしないと、点数がかせげないため、最上階に行っても最後のハシゴが現れないからだ。——まさしく、命かけの恋。感動するねえ。いいねえ。難関を乗り越えてこそ、初めて実る。恋……あこがれるなあ——ウー、ニャン太の奴がウラヤマシイッ!

■こちら第三面。より複雑になっている。



サウンドが笑わせます、泣かせます。



MSX 一番の特徴は？
オサム そういわれると困つてしまうなあ。良くいえば、いかにもパソコンゲームらしいゲーム、悪くいえばどこにでもありそーなゲームとなるし……。

MSX なんかにハッキリしない意見だね。印象が薄いつていうこと？
オサム うーん、でもないんだよ。バックボーンとなつてのドンキーコングゲームセンターで一時期、流行したゲームで、マウザーはこれをヒントにして作られている(つてゲーム自体、十分面白いし。おまけにこの作品は、効果音や音楽がドンビシャツという感じで、プレー中は結構盛り上がりします。最後にウエディングマーチが流れるだろ、思わずブツと吹いちゃったもん。

MSX グラフィックの方は、どうかな？
オサム あえてシンプルにした、という所かな。色をたくさん使ったり、デザインに凝ったりすると、どうしても動きは遅くなるわな。このゲームは、見た目の派手さより動きのなめらかさ、速さを取った。結局、その方がアキがこないのだよ。

MSX なるほど。

ゲーム
ソフト

ぶた丸パンツ

可憐な子豚とカミナリ坊主の仁義なき
闘い。はたして子豚に未来はあるのか。

まずは
遊
んで
たみ

ついてもついたり『ぶた丸パンツ』。
このタイトルからは、一体どんな内
容なのか、さっぱり見当がつかない
が、はてさて。

まっ青な空に白い雲がボカリと浮
かぶ。雲の上には雷がいて、次から
次へとカミナリならぬ卵を落として
くる。この雷の名前がパンツ君。で、
地上で右往左往しながら卵を受けと
めようとするのが子豚のぶた丸とか
ぶた丸とパンツか……安易なネーミ
ングだなや。

キラクタはそれぞれそれなり
にカワイイし、背景は明るく、ゲー
ム全体にメルヘンチックな雰囲気
が満ち満ちておりまして、こーゆーの
もいーもんだな、グシャツ、あつ
卵が割れた。おいおい一個くらい。
パンツさんドンドン投げてちょーだ
い、しつかりと受けとめ、グシャツ、

ンツ、グシャツ、
あつまた、グシャ
ツグシャツ、最後
にぶた丸の頭にグ
シャツ、で小豚は
あえなく昇天。
まあええ、あと
二匹残ってるワイ、
とつぶやきながら
も、私の目は、次
第に三白眼になっ
ていった。諸君、
見かけの軟弱さに
だまされてはいか
んぞ、かなり本気
を出さるやー、こ
のゲームでは生き
残れませんで。



白い卵をうまく受けパイプラインへ放りこむとヒヨコになる。黄色
の卵は上へ投げ返す。うまくパンツ君に当たるとボーナス得点だ

ぬものはないのである。ただそれだ
けのことができないつらさ、くやし
さ、腹立たしさで、もう一回あと一
回とゲームを続けることになる。こ



▲必死の思いで卵を投げ返すが、小石につまづく。



▲割れた卵を片付けに、バックマンがシャカシャカと現れた

これが
得点
をかせ
ぐコツ

白い卵をしゃもじで受けとめ、画
面の両端にあるパイプラインに放り
こむ。ただそれだけ、いたって単純
なストーリーである。しかし、単純
なアクションゲームほど始末に負え



タイトル同様、内
容も過激にしてよ。

オサム タイトルの過激さに比べ、内
容は極めてオーソドックスなアク
ションゲームだ。

MSX それはホメ言葉、それとも
けなしてるの？

オサム 両方だな。とりあえずホメ
たい部分、グラフィックスが鮮明な
のがよいね。そして、ストレートに
熱中できる

MSX よくないのは？
オサム 卵の力を掃除するバック

MSX いかにも正統派アクション
ファンのアナタらしい発言ですな。

そのうち、一番面白いゲームはプロッ
クくすだ、なんていいたしうだ。

オサム うん、あのゲームはいいね
あれぞアクションの原点だった（と
遠くを見る目つき）。

MSX ………。

のゲームの中毒性、かなり高いとみ
た。
このゲームの繰り返しの中で、雨
あられと降りそそぐ卵の動きに目、
いや指先を慣らしていくこと。これ
から始めなきや話は前に進みません
し、また、このゲームのダイゴ味も
味わえんてしよう。
再度いう。根が単純なゲームに、小
手先のテクニクは通用しませんぞ

おてんばベッキー の大冒険

ゲーム
ソフト

ベッキーを泣かすな、とオジさんは
つぶやきながら画面をニラんだ。

まずは
遊
まんで
たみ

「マイ・ネーム・イズ・ベッキー、
どぞヨロシク」

とゆーわけで、このゲームに登場
するアメリカの(勝手に決める)女
の子、とにかくカワイイ♡ 歩く
姿はまるでフランス人形(なんなん
だよ)みたい♡♡

こんなカワイイコが、どんな舞
台で活躍するのか、んーとナニ
ナニ、何層もの足場がある……!?

そこにハシゴがか
かっている……や
な予感。あーっ、
モンスターがでて
きた。またまたこ
のボタンか、オ
ジさんはー加減
アキてきたぞ♠

画面から目を離
るといいながら、



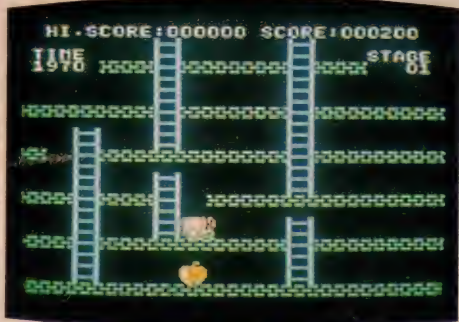
穴の中にモンスターを
落としたり、急いでふ
んづけること。モタモ
タしてるとはい上がつ
てきて、始末に困るこ
とになる

せない。ハテ、ナゼなのかしらん。
うん、そうか、全編に流れるBGM
(なんとツイストなのだ)と登場人
物たちのことなくギクシャクした
動きが不思議にマッチして、ベッキ
ーと一緒に踊っているようなハイな
気分になっていくのだ。ホント、こ
のゲームの作者は、BGMに合わせ
てキャラクターの動きを作っていた
いや振り付けしたんじゃないのかし
らん。ああ、一晩中踊り続けたい♡

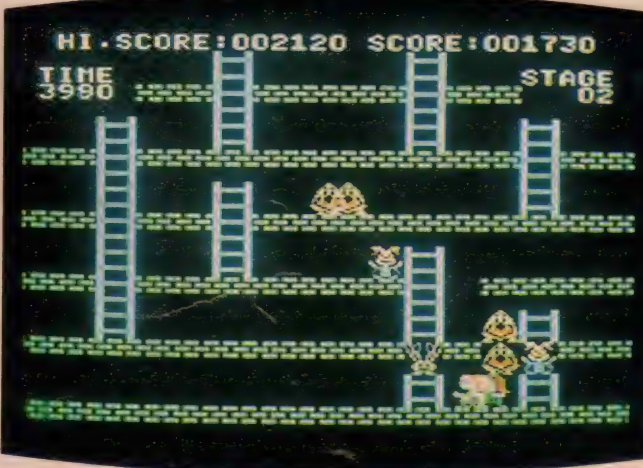


これが
得点
ぐを
かせ
コツ

本作品は美のと
ころ、ドンキーコ
ングタイプ(一時
期流行ったゲーム
ではない。その証
拠に最上級まで登
っても画面はクリ
アされないのだ。
ではどうすれ
ばよいのか。
モンスターが近
づいたら、えい
ととキーを押す。
そくベッキーの真
下に穴があき、彼
女は一階下へ。ド



◆ワイ、リンゴになっ
た、と喜ぶベッキーちゃん
◆一番下の階では穴を
掘れない。ワーンいじ
めっ子、と泣いてもダ
メなのだ。



ジなモンスターは穴の中でジタバタ
もぐるのである。そして、ここから
が肝心。ベッキーは大意でハシゴ
を登り、モンスターの頭をエイエイ
と踏みつける。と、モンスターはリ
ンゴに変身。これで50点。食べちゃ
えば100点獲得であります。モンスタ

ー穴ーリンゴー食べる、というあ
くまでメルヘンチックにくだわるゲ
ーム作りに好感が持てます。
最後にアドバースを一つ。ベッキ
ーはなるべく上の足場につけていく
ように。最下層では穴は掘れず、は
さみ打ちに合うとアウチなのです。

おとぎ話の世界も
いいもんだ♡



オサム ストーリーに無理がなく、
舌ざわりのよいメルヘンゲームに仕
上がってる。
MSX おや、あなたにしては珍し
く絶賛しますね。
オサム だってベッキーちゃんがカ
ワイイんですもの♡
MSX ゲツ、その♡というのだけ
はやめてくんない。
オサム ムフツ♡ えー冗談はさ
ておいて、話を進めます。このゲー
ムは、年齢の高い層にウケそうな気

がする
MSX ロリコンの高・大生向けか
い
オサム もう少し上の年代にも受け
るよ、きっと。チュンチュンバキ
ーのビデオゲームに拒否反応を
起すオジさんたちとかさあ。目を
血走らせて高得点を競う、という勢
気じゃないでしょ、コレ。ツイス
トのリズムに合わせて、ベッキー動
かしてるだけでも、十分楽しめるも
ん。
MSX なんか高得点を取れなかつ
たいいわけに聞こえますが、
オサム ……

ゲーム
ソフト

ドラゴン アタック

吼えろドラゴン、叫べカニ！
これぞ男のアクションゲーム。

まずは
遊んで
みました

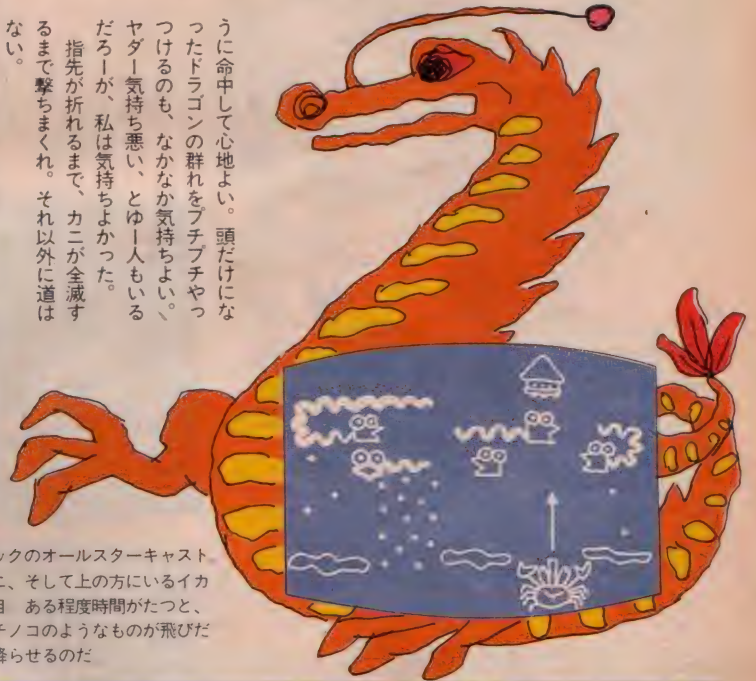
ドラゴンだ、ドラゴンが来るだよ
ーっ、の『ドラゴンアタック』であ
ります。そして、これはインベー
ーもどきゲームである、と最初っか
らバラしちゃいます。ゲームのオリ
ジナリティがなんだ、インベーダー
のどこが悪い、とひらきなおつちや
います。いくらひらきなおるーが、
一度この画面を見ればおつりがくる
のだ。キャラクターの設定が、グロテ
スクで毒々しくて、とってもG O O
Dなのだ。

インベーダー役をあいつとめま
するは、長い胴体をウンニョロとのた
うちまわらせたドラゴンさんたち。迎
えつはレーザー砲ならぬカニさん。こ
のカニさんがカサコソカニの横歩
きしながら弾を撃つね。ちぎれ飛ぶ
ドラゴンの胴体ノと、見よ、切断
された所から新しい頭がニョキッ

これが
得点
をかせ
ぐコツ

ドラゴンの数を増やさぬよう、頭
だけをねらうーこれは理にはかな
っているが、机上の空論でもある。
敵はただのたうっているのではない。
こちらめがけてバカスカ弾丸を発射
しているのだ。のんびり照準を合わ
せるヒマがないのよ。第一、頭じゃ
わかってても指先が本能的に引き金
にさわってしまふ。で、アシユラの
ごとくドラゴンを撃ちまくるのであ
る。最初は的が大きいので面白いよ。

うに命中して心地よい。頭だけにな
ったドラゴンの群れをプチプチやっ
つけるのも、なかなか気持ちいい。
ヤダー気持ち悪い、とゆー人もい
るだろーが、私は気持ちよかった。
指先が折れるまで、カニが全滅す
るまで撃ちまくれ。それ以外に道は
ない。



ドラゴンアタックのオールスターキャスト
ドラゴンとカニ、そして上の方にいるイカ
型UFOに注目 ある程度時間がたつと、
この中からツチノコのようなものが飛びだ
し、弾の雨を降らせるのだ

不気味キャラ
だから、断固
支持したい。



MSX ずいぶんノリまくってたよ
うーだ。

オサム 最近、どのゲームを見ても、
うーカワイイ、つうキャラクターば
かりだろ。もう、甘ったるくて耐え
られませんか、アタシには。
MSX カワイイキャラクターはだめ
か。

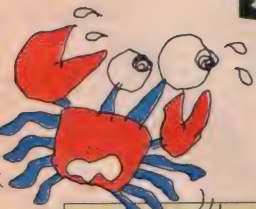
オサム あんなのは女子供にまかせ
とけええ。

MSX 差別的発言がでましたな。
でも、おたくですよ、さつきベッキ
ーカワイイ♥と騒いでいたのは。

オサム ソ、ソレはソレでねー、ま
あ、コレはコレでさー……。

MSX んっ？ なんだって？
オサム とまかくさつノ（と急に大
声になる）このゲームはさ、みんな
がみんな喜ぶってシロモノじゃない
と思うさ。いわばゲテモノの一種だ
から、好き嫌いは相当はつきりだと
思うよ。ドラゴンのウンニョロつ
とした動きを面白がれるか否か、要
するにそれだけのゲームだけだね。
あたりさわりのないゲームがはびこ
る昨今だからこそ、この不気味キ
ャラを評価したいんだよね。

◆グワッ、やられた。
いざ戦わんい一度、
アーユーレイディ？
◆イカ型UFO出現
やばいぞコレは。



ゲーム
ソフト

ジュノファースト

三次元空間での皆殺し作戦。
指がちぎれ飛ぶまでキーをたたけ。

の世界が広がる。まっ暗な画面に、いく筋かの光のラインが交差し、奥行きのある構図だ。超未来の無機質なイメージが漂っており、当方もメタリック気分になってくる。

さて、何が現れるか——光の地平線に動くものあり。敵機だ。画面奥から近づくに従い、小さな点がだんだん大きく、ロケットの形となり、我が愛機にミサイルを浴びせかけてきた。その間、わずかに一瞬。おう、盛りあげてくれるじゃない。乾いたくちびるを舌で湿し、やにわに、チュンチュンズギューンツ、パキューン、パシパシバシ、とスターウオーズ開始である。問答無用、説明不要、ただひたすらにチュンチュンズギューンツ、ガシガシガシ。単純なだけとなア、いざ実際にプレイしてみると燃えますぜ、ダンナ。



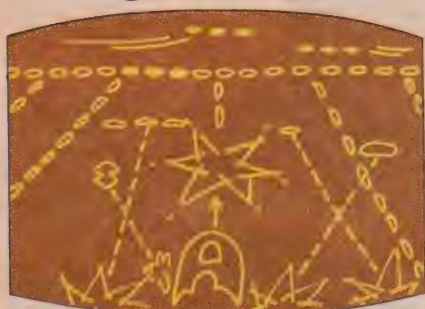
■どうです、いいでしょう。立体感あふれるジュノファーストの世界



■緑の宇宙船を撃つと画面が変わり、敵の攻撃もSTOP



まずは遊んでみた
なんだか動物がらみのゲームばかり続いた。ここで気分を変え、宇宙ものに挑戦してみた。
いかにもそれっぽいオープニングテーマと共に「ジュノファースト」



こいつはギャラクシアンタイプのゲーム。細かいテクニクに関して

これが得点をかせぐコツ

敵機は常に3機編隊を組んで画面奥からやってくる。最初は点の形だが、近づくにつれUFOの形となり、攻撃も激しくなっていく。味方機は、中央より右か左の端に位置している方が、撃たれにくいようだ。

味方のロケットは、身を守るためのバリアーも防護壁も持っていない。その代わり、2秒間だけ四次元空間にワープできるのだ。しかし、正直いってこのシステムは、私には豚に真珠なのである。だって、やばいってときは、ワープキーを押すより、ロケットを移動させた方が速いんですもの。こんなもんより、もう一台ロケットを余分にくれ、といいたい。

それより大切なポイントがある。敵の中に、緑色した少し大ぶりの宇宙船を発見したら、絶対に撃ち落とすこと。ほんの数秒だけど、敵の攻撃がストップし、撃ち放題のただ取りとなるのだ。

ホッと一息の数秒間、こうした救済処置があるのは買える。ゲームに深みがでるし、ただ難しい、せわしないではないやんなるもんね。

は、皆さんの方がよく知っているだろうーからパス。

このゲーム独自の仕掛けについて二つ二つ伝授したい。

もつとハードな音が欲しいねえ。



MSX げんなりした顔してるね。
オサム やたら動きが速いでしょ、キーもたたき続けだし、疲れましたよ。

MSX 逆にいえば、それだけ夢中になった。

オサム いまさらインベーターやギャラクシアンでもあるまいし、この手のゲームを見ると思うんだけど、血が騒いでしまう。

MSX バブローフの犬みたい。

オサム ファンツ、元祖ギャラクシアンがいけないんだ。つくづく偉大なゲームだと感心する。キャラクタや設定を変えた子孫が、いまだに数多くでているし、それなりに魅力を保っている。

MSX このソフトに目新しい部分はあるかな。

オサム 動きが立体的で迫力がでてきた。惜しいのは、効果音がいまいちつてと。もう少し派手に、バラエティを持たせればねえ。一応合格点には達します。

MSX ギャラクシアンは不滅ですという感じですね。

ゲーム
ソフト

ピクチャーパズル

レオタード姿の豚さんが可愛い、
知性派向け絵合わせパズル。

まずは
遊んでみ
ました

さて、しばし指先は休憩、今度は
頭悩、おっと違った頭脳ゲームとい
きましょう。なーに、それほど恐が
るシロモノじゃありません、パズル
です。

四角いピースをカチャカチャ並べ
かえ、ピースに書かれた数字を小か
ら大にきれいにそろえるというやつ
かつては遠足や修学旅行の必需品だ
ったこのパズル。まさかパソコンの
中で再会するとはねー。おっと、懐
しがってるヒマはない。さっそくチ
ヤレンジしてみた。

さすがパソコンゲーム、数字合わ
せばかりか、絵合わせもできるよー
だ。メニューは、レオタード姿の豚
成金風ワニ、チャールミングな猫など
どれもカラフルで楽しげ。私は豚さ

■なんともトボけたキャラが、スススッとマス目の中に入って準備完了。



パズルを解くのに必殺テクニック
はあるのか。この「ピクチャーパズ
ル」の場合は、あるんだよねー。
キャラクターがマス目に入ると、あ
つという間にハチャメチャ分解作
業となる。ピコピコ動き回る16個のピ
ース、見ているとなかなか美しい眺
め、ゲームのハイライトともいえ
るんだけど、みとれてばかりいると
徹底的にかき回されて修復不可能に
なってしまう。ストップキーは早め
に、ですぞ。
あと、この手のパズルゲームの宿
命みたいなもんだけど、ある程度形

これが
得点をかせ
ぐコツ

画面右より豚さん登場。16に区切
られたマス目に入るや、ピコピコピ
コと猛烈な勢いで分解されていく。
いかん、あわててストップさせるが
もはや何が何だか見当もつかぬ。こ
れじゃージグソーパズルだよー、ト
ホホ。このピースを右へ左へ……手
でやるのとキーを押すのでは感覚も
違うしトホホ。やればやるほど混乱
するし、目はチカチカするしトホホ

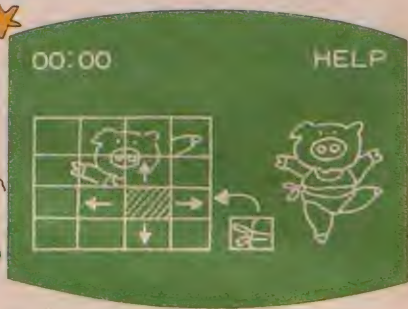
んに決定。

ちよいとキツイこと言わし
てもらうぜ。



MSX いままで、こういうタイプ
のパソコンゲームはあったの？
オサム あまり聞かないけど。
MSX けど？
オサム いまさら「ユーゲームを
わさわさパソコンでやらなくつても
という気もするわなー。
MSX きついなー。
オサム メリットもあるんだよ。た
とえば、ピースは絶対なくならない
ということ(笑)。それに、機械
がまてくれるので手軽に遊べる。

が整うまでは、あーでもないこーで
もないの試行錯誤の連続。ひたすら
根気だけの単純作業で、イラついて
くるんだよねー。その内、パソコン
に殺意を抱くようになるから、手近
かにトンカチとか文鎮とか置かない
よーに。なぜかわかるよねー。



黒い部分を上下左右に
動かし、絵を復元して
いく。しばらくガチャ
ガチャやっている、
どんな絵柄だったか忘
れてしまう。そんなと
きは、ヘルプキーを押
すと元の絵が画面右に
現れるから、参考にす
ること。

■こうバラバラになっ
ては、ナニがナンだか
？



インチキもできない。苦勞してパズ
ルを解くと、マス目の中の動物たち
が、ツンツとすまして出てくるでし
よ。あの辺もおかしいしね。子供に
受けるよ、きつと。
MSX それでも不満そうだ。
オサム 引つかかるんだよね、やつ
ぱり。昔から、テーブルゲームなん
かはパソコンに移植されてきたでし
よ。マジヤンとか、トランプとか
で、それなりに人気を得るけども
ゲームの種類によっては、向き不向
きがあるんじゃないかねえ。パソ
コンでこのゲームが遊べる、とい
うだけでもう売れないと思うよ。



ゲーム
ソフト

アドベン・チュー太

マイッタネ、このキー操作の複雑さには——リアルタイムに新境地を拓く

まずは
遊
まんでみ
た

数あるリアルタイム・ゲームのなかでも、ネズミのチュー太が城の中の迷路を冒険するこの『アドベン・チュー太』は、異色のゲームだ。

奇妙な城の中に入りこんだチュー太は、部屋のあちこちに意味ありげに置いてある数個のツボを見つけた。好奇心旺盛なチュー太がツボを壊してみると、なかなか鍵が出てきた。

「これはきつと、別の部屋へ通じるトビラにちがいない。」彼は鍵を使ってトビラを開けようとしたが、トビラはビクともしない。

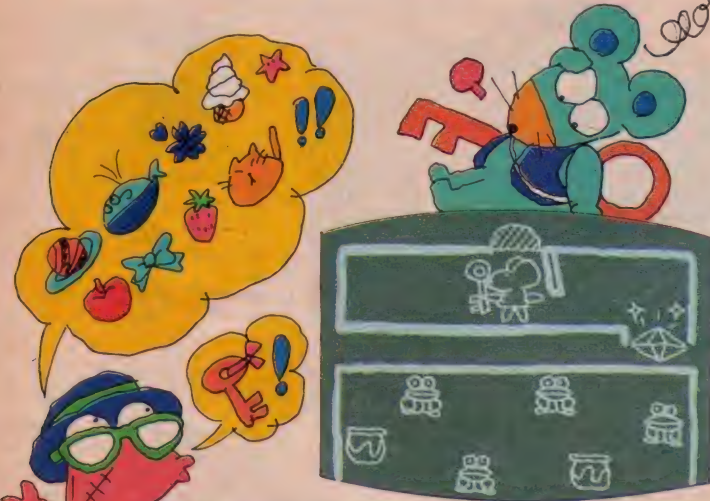
「オカシイなあ。」——頭を抱えていたチュー太がふとまわりを見ると、そこらじゅうにたくさんのカエルがいることに気づいた。——と突然、その中の一匹が、チュー太めかけてとびかかってきたのだ。するとどう

だ、チュー太のスタミナがどんどん減っていくじゃないか！
このままじゃヤバイゾ！



◆とうとう鍵を見つけたゾ!!

ダイヤをさがしたら、図のように出口におくと、ジャマ者のカエルたちを開め出すことができる。ツボの中から鍵を見つけたら、次の部屋にトライ!



◆ダイヤを置く場所が問題だ。

これが
得点
をかせ
ぐコツ

このゲームは、なんといってもキ



MSXでこれだけの
ものができるとは!

MSX ゲームセンターなどでおなじみの、擬似三次元グラフィックスと、アップル・ゲームなんかでポピュラーなリアルタイム・アドベンチャーのミックス版——ネライはオモシロイね。

オサム カリソルキーのほかに、B、T、O、P、E、Kのコマンドキーを操作するんだから、ゲームとしてはスゴクむずかしいみたいないんだ。

んだけど——
MSX 確かにそうだね。このゲームは日本では珍しいタイプのゲームだから、国産ソフトに新ジャンルを拓いたといつてもいいかもしれないヨ。

オサム ヘー、スゴイんだネ。

MSX ただ、ストーリー性なんかには、もうちょっとオリジナリティがほしいところだな。それと、画面の配色があんまりよくないから、チュー太の姿がイマイチ、よく見分けにくいんだ。

オサム でもゲームはオモシロイヨ MSX じゃ、MSXソフトとしては、よく仕上がっていると思うヨ。

ー操作が大変だ。他のリアルタイム・ゲームなら、テンキーとスペースキーで足りるところを、ここでは左のようにカリソルキーのほかに数種類のコマンドキーが必要とされる。

B ツボをこわす

T ものをとる

O ドアをあける

P ものをかく

E チーズをたべる

K カエルをける

リアルタイム・ゲームで、これだけたくさんのキーをたたき分けるといふのは、非常にムズカシイ。モタモタしていると、カエルたちに攻撃されて、チュー太のエネルギーはどんどん減っていく。相当、キー操作に慣れないければ、次のステージに移ることができない。

ところが問題は、キー操作の熟練度だけじゃないのだ。次の部屋に進むには、ツボからダイヤと鍵を見つけて、その両方をドアの前に持って行かなくちゃならない。が、チュー太は一度に一つのものしか持てないから、狭い部屋なんかだと、まるでバズルになってしまう。また、ツボからはサンリなんかがとび出してくることもあり、なかなかスリリングだ。

ゲーム
ソフト

クレイジー トレイン

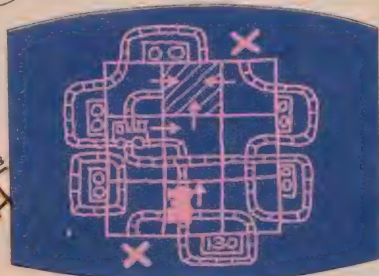
このリアルタイム・パズルゲームは、
反射神経と頭の回転の速さが勝負だ！

まずは
遊
まん
し
た
み

シュツ、シュツ、シュツ、シュツ、
ポオッ！ 昔なつかし蒸気機関車
の汽笛——いいなあ。あの響きを聞
くと、ボクの遠い記憶が……なあー
んてセンチになつてる場合じゃない
のだ。走ろうにも目の前に線路がない
じゃないか、線路がっ！

と、まあこのようにボヤきたくな
るのがこの『クレイジー・トレイン』。
汽車の行く先を考えて素早く線路を
組み合わせなくちゃ、たちまち脱線
してしまふ。画面の駅を全部通過す
ると一面クリア。でもこれがムスカ
シイ。のんびりと『ポッポッ』な
んで鳴るナ！ と言いたい。第一、
機関士のボクは鳴らしてないじゃな
いか！

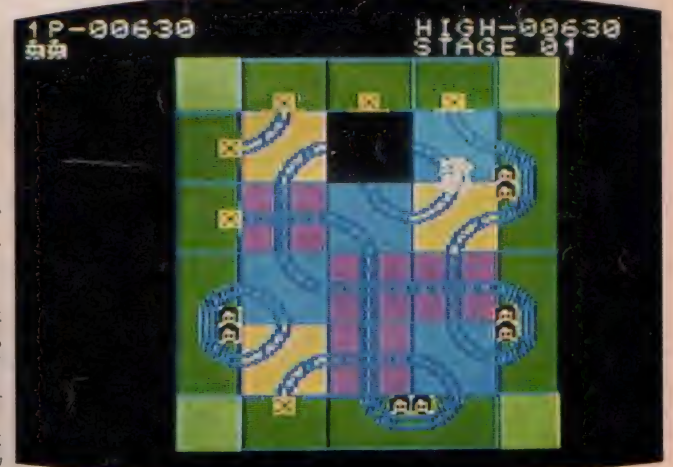
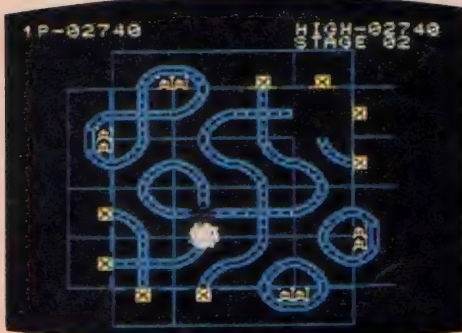
画面は昼と夜を繰り返す。線路の
パズルが難しいだけでなく、ブラ
ックトレインが登場すると、衝突し



矢印の方向に進んでいくと、
このままではブラックトレ
インとぶつかってしまう。
斜線部に線路のコマを移動
するタイミングが問題だ。
自分の汽車がBの線路に乗
った瞬間、Bを上に移す。

- ◆ステージ1では昼間の場
面。先は長い。
- ◆ブラックトレインと正面
衝突。

しかし、そうは言っても言うは易
し行ふは難し——こうしたハイ・テ
クニクを使うまでには、そうと
うゲームに慣れてこないとダメだろ
う。単に反射神経を競うリアルタイ
ムじゃなく、パズルの要素が加わっ
ているため、指先と頭の回転の速さ
を競うにはもってこいのゲームだ。



ないように気を配らなくちゃいけな
い——オレを悩ますなあ、ナカナカ
のもんだぜ……ナンチャッテ。
これが
得点
をかせ
ぐコツ
パズルゲームに限らず、思考型ノ
ンセクションは、じっくり落ち着い
て先を読むというのがふつうなのだ
が、このゲームはのんびり考えてい

るヒマはない。
うまく指が（人
によってはアタマ
が）動かずにもた
ついていると、数
字が0になった駅
からブラックトレ
インが現れる。コ
イツに当たるとア
ウチ！
ブラックトレイ
ンとの衝突や脱線
を避けるには、ル
ープをつくってそ
こを回りながら、
線路のつなぎ方を
考えるという手が
ある。また、ブラ
ックトレインが2
台出てきたら、お
互いを衝突させる
という手もある。

やってて飽き
ない、ユニー
クなパズル。



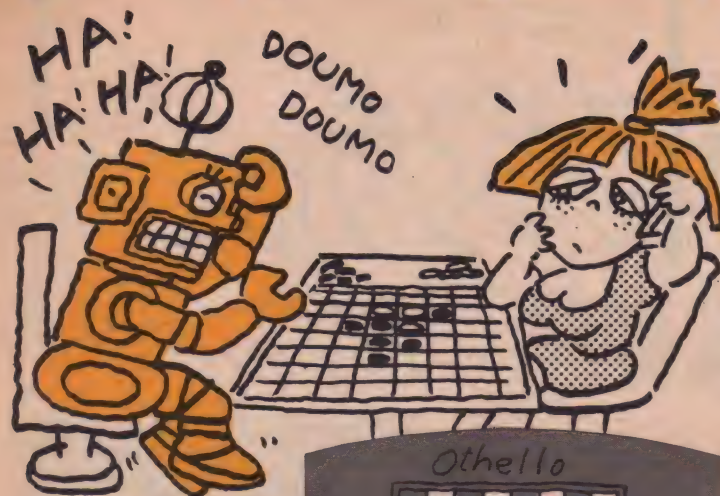
MSX ゲームには「アクション」
とか「アドベンチャー」とかつて、
いろんなジャンルがあるけど、これ
はどのタイプになるのかなあ？
オサム このゲームは新しいタイプ
だと思ふね。パズルの要素とリアル
タイムを、実にうまくミックスして
るから、リアルタイム・パズルゲー
ム、って言ってもいいんじゃないか
な。

MSX グラフィックスやサウンド
はほかのゲームと比べてどう？
オサム グラフィックスは子どもの絵
みたいだけど、それがホノボノとし
た雰囲気を出すのに成功している
といえる。汽車の音もかわいしいね。
ゲームの内容は、ひところはやった
ルービック・キューブ、なんかの
解き方に似てるから、あれが得意な
人は、けっこう高得点できるんじや
ないかな。
MSX あつ、そうか！
オサム 次にやるときはジョイステ
イクを使って、本物のポイント切
り換えの気分を味わうといいヨ。

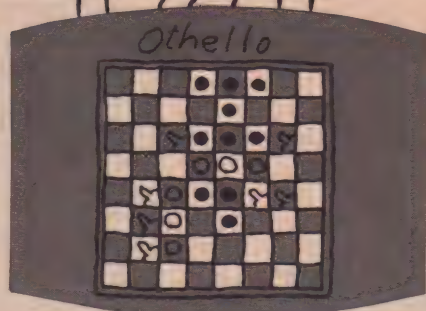
コンピュータ オセロ

ゲーム
ソフト

白黒のコマが目の前でひっくりかえる！
こんなオセロ、はじめてだ。



プレイヤーは黒のコマ。スペースキーを押すと、図のようにコマを置ける場所を教えてくれる。



まずは
遊んでみ
ました

コイツは、MSXゲームソフトのテーブルトップ・ゲームのなかではひとあじがう。

まず、4段階に分けられたなかから適当なレベルを選ぶ。次に、白黒いずれのコマをとるかを決める。すると、グリーンของเกมボードが画面に現れ、白黒4つのコマが定石通り並べられ、いよいよゲーム開始。「まあ、初戦だからレベル2くらいでお手並み拝見というか」。コマを置きたい場所を決めた後、画面上の「指」をカーソルキーで動かし、位置を指定する。よくこの種のゲームに「タテQ、ヨコQ」という位置指定のしかたがあるが、こちらの方が数倍やりやすい。グラフィックもきれいで、なかなかよく



仕上がっている。

しかし、このゲームのグラフィックのよさは、単に画面の色や形があざやかで鮮明だというだけじゃない。というのは、指示したオセロのコマが、画面上でミゴトにひっくり返るといふオマケがついているのだ。で、ボクなんか単純だから、臨場感をだそうという作者の、こうしたサービスにはただただ大感激するわけだ。

これが
得点をかせぐコツ

このオセロゲームの最大の特徴は、コマがひっくり返るその動きが見られることだ。コマが回転するなんてまったく意表をついている。

コンピュータ・オセロといえば、NECのPC用「森田のオセロ」がその強さで広く知られている。ただ、これはあまりに強過ぎて、シロウトの遊び相手としては、ちょっと——という感じなのだ。

そこにいくと、この「コンピュータ・オセロ」はヨワイ——もちろん「森田のオセロ」に比べて、という意味で、だ。そして、ヨワイからオマ



★これだと、ある程度いけそうですな。
★ヤバイ// 数年前には一挙に形勢逆転か!?



グラフィックス
のひねりがき
いてるネ



MSX オセロゲームって、けっこうムスカシなんだよね。

なんか、ちょっとやそつとじゃ勝てないからね。こういう種類のゲームソフトは、製作者自身がそのゲームに強くなければ、なかなかレベルの高いソフトはできないんだ。

MSX フーン。じゃあ、この「コンピュータ・オセロ」はどうなの？

オサム MSXの場合、前にも言ったように、もともと容量の限度があるから、相手の手を読むためのデータ入力にも限界があるんだ。それにしてもこのゲームの場合、レベルを選べたり、コマのひっくり返るさまが映ったりと、リアルな仕上がりになっている。それに、レベルを多少低目にするのも、言ってみればいい意味での製作者の「手抜き」だと思いたいね。

MSX エッ!? というど？

オサム シロウトでも勝てる、というの、いろんな意味で大切なことなんだヨ。

MSX フーン。

ゲーム
ソフト

ブギウギ ジャングル

MS X版“ロードランナー”ともいえ
る、オモシロ・アクション。

まずは
遊
まん
しで
たみ

主人公の「コタロウ」は、ナゼか
3人のハンターに命をネラわれている。
彼らは一見、動物園の飼育係、
風で、もうとにかくシツコイ。
殺るか殺られるかノ——コタロウは
ハンターたちに殺られる前に、画面
のあちこちに置かれてある食糧を手
に入れなくちゃならない。

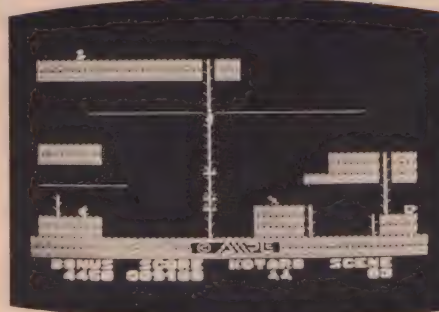
「ナンテ食い意地のほった男ノ」
でも彼は必死だ。殺られるとわ
かっている食糧を求めて木に登り、
ひたすら走り続ける彼の背中に、私
は人間の「性」を感じて、感動に指
が震えた……ナンチャッテ。

さて、コタロウの武器というのが
グリーンの大岩。この岩を超能力で
バカバカ撃って、追ってくるハンタ
ーたちを倒す。

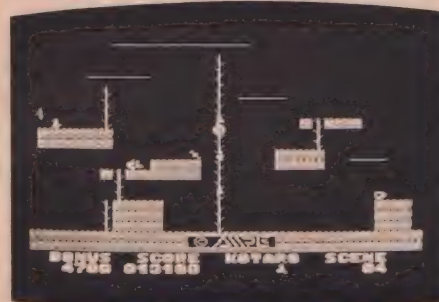
でも、撃たれたハンターたちは、
一瞬の間気絶するだけだ。自分は殺



右下のコーヒーを目ざして進むコタロウに、襲いかかる敵のハンター。岩を矢印の方向に投げ、ハンターをやっつける。



■木に登りながら岩を飛ばすのも至難のワザ



■ヤバイ！ これじゃどうしようもナイヨ！！

るので、この際、強気でハンターた
ちのアタマを踏んづけながら前へ進
もう。走りながらのショットも可能
なので、ひたすらバカバカ撃ちなが
ら強引に疾走する。

食料はアヒル、リンゴ、コーヒー、
キャンディの4種類。生きるか死ぬ
かの瀬戸際なんだから「フルコース
で順番に」なんてヒマはない。食べ
やすいものからたいてあげてゆく。ア
ヒルはキャンディより高得点だと思
いがちだが、実はどれを食べても500
点、という安易なつくりが、この際
ウレシイのだ。

ステージが進むごとに難易度が増
す。ある一定の道順でなければクリ
アーできなくなる、というのがボイ
ント。このあたりの構成は、どこか
でみたようで、なんとなくもの足り
ない気もするが、ゲームそのものは
非常にオモシロイ。ムツカシクはあ
るけど、要求される反射神経を、小
学校のゴミ箱に捨ててきたような私
が、1時間で4面クリアできたんだ
ゾ。要領さえ分かれば、あとは面
をクリアしていくのみ。

オノオノがた——
ガンバロウ！！

5〜6面あたりからが テゴワイぞ。

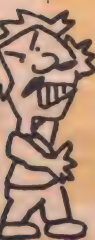


MS X こういうタイプのゲームつ
て、ほかにもあるのかなあ。
オサム うん。MS Xソフトの中に
も「スーパー・ドリンカー」という
同じタイプのゲームがある。でも
その原型みたいなのが、実はアッ
ルゲームにあるんだ。ブローダー・
バンド社の「ロードランナー」とい
うのがそれ。この「ブギウギジャ
ングル」はさしづめ「ロードランナ
ー 山男・決死の迷脱食欲編」といつた
ところかな。

MS X どちらがオモシロイ？
オサム これを「ロードランナー」
と比べるとはムリがあるね。まだま
だ格がちがう。ただMS Xは、RO
Mチップに入るプログラム量に限り
があるから、レベルが落ちるのはし
かたないんだ。そのハンディを考え
ると、MS Xにしては上出来だとい
えるね。

MS X もっとオモシロクするには
どうすればいいのかなあ。

オサム たとえば、食料の種類によ
って得点数がちがうとか、キャラク
タを増やすなんてのもいいネ。



ゲーム
ソフト

PASS BALL

色を変えられる、2人制のムズカシ
バレーボール。

まずは
遊
まんで
み
ました

ナニツ、バレーボールだつて？
ママカセエナサイ——でも2人制
というのは、チト不安だなあ……。
まず、カーソルキーを使ってコー
トの色を選ぶ。グレー、青、黄、ピ
ンクなど全10色。とってもカラフル
だ。試しに赤茶色にしてみたところ、
全天候型のテニスコートみたいで、
すっごくリッチな気分になった。そ
うだ、あたしってもと「ハイ
・ソサエチー」なんじゃ。
次はチーム名を決める。「ア・ヤ
・ノ・コ・ウ・ジ・ヨ・シ・コ」ナ
ーインテネ。
さて、いよいよゲーム開始。とこ
ろがナント、これが非常にムズカシ
イ。ジョイスティックを使って、ボ
ールを打とうとするんだけど、それ
がゼンゼン当たりやしない。まるで
小さなコドモがアタマを押さえられ

これが
得点
をかせ
ぐコツ

て「コノヤロ、コノヤロ」と手だけ
空振りするみたい。パスもトスもあ
りやしない。レシーブがやっとな
で、アタクシ、恥ずかしながらアツ
というまに負けちゃったのデス……
……スッ。

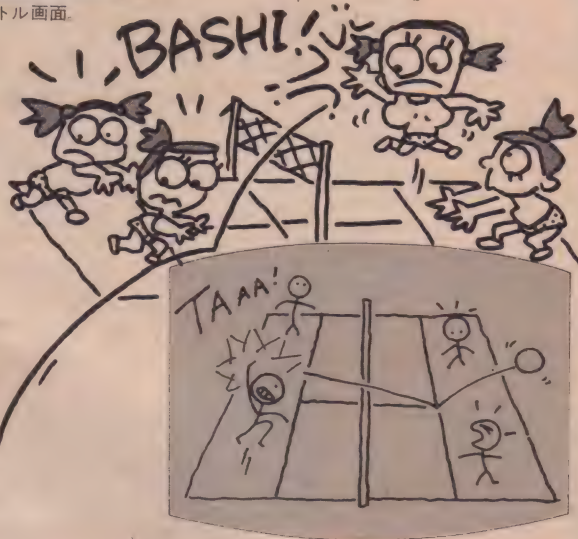
2人同時になく、同じ方向に
走るので、2人の間にボールが落ち
てお見合いしちゃう危険性、大。注
意しよう。また、ボールの落下地点
が非常にキヤッチしにくい。どこに
落ちてくるかわからないので、ホン
トにアセッテしまう。要はボールの
影を目安にすればいいんだけど、こ
れが口でいうほどカンタンじゃない
のだ。

ボールが上になると、ズズーン
と目の前に迫ってきてド迫力。さす
が3Dノ、なんて、へんなところで
感心してしまうのだ。
影を追うことに慣れてきて、やっ
とボールをレシーブできた。「バ
シッ——いやー、いい音ですネ。
ところがアトが続かない。味方どう
してパスして地面にボールを落とす
ミジメさといったら、もう泣きた
くなるほどだ。いくらなんでも、こん



■タイトル画面

なにムズカシクしなくてもいいじゃ
ないか、と思っちゃう。
パスしてトスしてアタアッノ
ンなことできるわけねえじゃね
ーかよオノ、というところで、何度や
ってもゼロゲーム。ガクツというなだ
れてスイッチを切るワタシ、ミジメ。



こんなふうにコー
トのまん中に落と
されるとツライぞ。
2人は同時に同じ
方向に動くので、
その守備範囲をし
っかりつかもう。



●ボールの影を
たよりに右往左
往。

もう少し楽しめたら
いいのにね。



MSX ムズカシな。どうして
こんなにボールを受けられないんだ
ろう？
オサム それは、このゲームが3D
だからサ。
MSX 3D？
オサム そう。三次元グラフィック
のことで、アタリの2800「バ
レーボール」なんかが有名だよ。
MSX フーン。人間同士でやると
楽しめるかなあ。
オサム それは逆だよ。人間同士だ

と、ラリーが続かないだろう。
MSX あつ、そうか？
オサム このゲームのいいところは、
最初にコートの色を選べることだね。
この種のゲームでは珍しいんだヨ。
MSX パシッノ、っていう音は
どうなの？
オサム いいねえ。音がシマッて、
聞いてて気持ちいいネ。ゲームセン
ターのサウンドが、いよいよパソコ
ンゲームにも登場という感じだね。
MSX フーン、楽しみなあ。
オサム ただ、もう少し当たるよう
にするといいね。ゲームというのは
なんてたって楽しめなくちゃね。

教育
ソフト

必修3 中英単語

中3で習う英単語の予習、復習はこれでバッチリ。

まずは
遊んで
みました

テープをロード、ランさせると黒板の絵が現れ、タイトルが表示される。バックにはNHKの教育放送で流れていそうな、健全な中学生を想わせる曲が流れ、黒板にプリントの有無を聞いてくる。もしプリントがあれば、学習内容がプリントできるので「Y」（イエス）と答える。これは復習するとき、非常に役に立つ。勉強家の人はYとすべきだ。もちろんボクは「Y」——ボクの名はヤスシなのだ。

さて次に、単語の検索がテストのいずれかを選ぶ。そして、学習したい品詞を決める。検索を選んだときは検索方法を、テスト指定のときはテスト用プログラムに進む。

ここまでやってくると、学習方法がいかに順序よく進められているかがわかってくる。まあ、教育ソフト

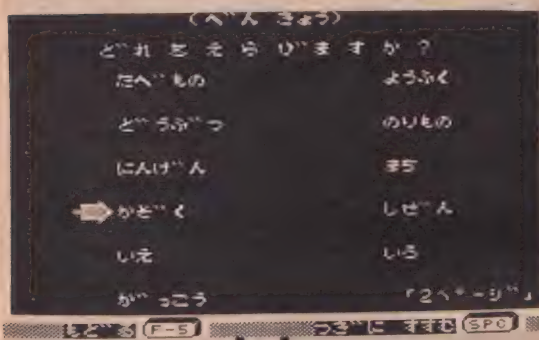
というのはすべて、このように体系づけられたものでなくては、初めて学ぶ人がわかるわけじゃないから、これが特に優れているわけじゃない。が、MSXとしては上出来。学習の内容そのものより、むしろいかに学習を整理・体系化すべきかがわかる。

これが
得点をかせぐコツ

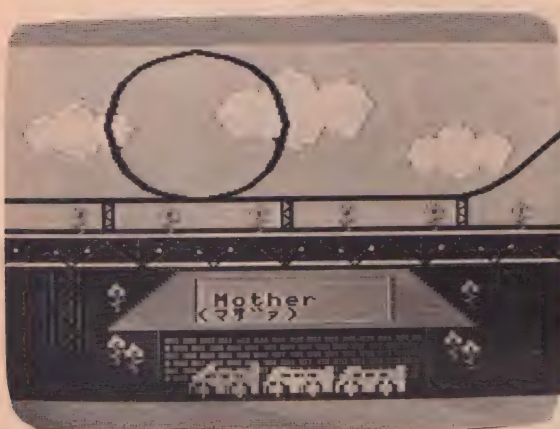
現在のパソコンの普及率を考えると、中学生の英単語の勉強には、まだまだ単語帳なんかが一般的。パソコンで英単語を勉強するなんて「ナウい」、「イマイ」、いや「ミライ」（現在ではもう遅い。未来を先取りするということ）。

コンピュータは検索機能やソーティング機能などが得意で、単語帳はまた別の角度からの学習だと考えてよいだろう。つまり、両者を併用して勉強すれば非常に効率がいい。

さて、学習のしかたのポイントはいうまでもなく検索機能。たとえば、「AUNT」を確認するために、つづりのはじめから探す場合は「A」



▲ただいま「検索中」デス。



▲さて、この問題、解けるかな？



とか「AU」と入力。すると、AかAUで始まる単語がズラズラ……なんて表示される。

で、いろいろやっているうちに、日本語→英語のテストで「？」という表示がなされた。「オカシイ」ボクはゼツタイ、まちがっていない

とか「AU」と入力。すると、AかAUで始まる単語がズラズラ……なんて表示される。

で、いろいろやっているうちに、日本語→英語のテストで「？」という表示がなされた。「オカシイ」ボクはゼツタイ、まちがっていない

英単語はMSXソフトではムリ？



MSX 教育ソフトってのはたくさんでるの？

オサム うん。でもMSX用の教育ソフトは、それほど多くないんだ。このストラットフォードは、このほかにも「化学」や「数学」なんかを出しているんだけどね。

MSX 「APPLE」を検索したら「該当なし」って出たけど……？

オサム それは「APPLE」というのが中学一年で習う単語だからだよ。

MSX やつぱり、メモリ容量の関係なのかな。

オサム そうだろうね。やはり英単語のように、大量のデータを必要とするもの場合は、ディスク版でなくちゃね。せっかく検索機能がスグレていても、学年別に分けちゃうとなんとなくヌケがありそうな気分になっちゃうからね。

MSX そうか。

オサム でも、テープ版としてはなかなかよくできているよ。MSXソフトも、こういう教育ソフトが出せるということがよくわかったね。

幼児のえいご

ジェットコースターがこたえを運び、ウサギとカメが○×を示します。

まずは
遊んでみ
ました

「ブルブルブルブル」——プログラムの走らせると、ヘリコプターを想わせるような音とともに、画面の黒板にタイトル文字が、一文字ずつ打ちこまれる。「ダッ、ダッ、ダッ、ダッ」と、まるで機関銃を撃つ音みたい。で、黒板に撃ちこまれた文字が「幼児のえいご」——おもわずノケッてしまったのだ。

気をとりなおして画面を見ると、勉強かテストのどちらを選ぶかと聞いている。どちらでもイヤなんだけど、ま、とりあえず「勉強」を選んでおこう。このあたりは、どの教育ソフトでも似たりよったり。学習手順はオンナジなのだ。

勉強の項目は、食べもの、動物、のりものなど、大きく11コのジャン

ルに分かれており、それをしほりこんでいくと、望みの単語にたどりつくというわけだ。そのため、選択を何回も繰り返してゆく。

ここで「リンゴ」を日本語から英語にするテストを試みよう。ボクがこたえをキーで入力すると、画面は一変して、今流行のシャトルループのある遊園地になり、ジェットコースターが「APPLE」という文字を乗せて現れる。そして、駅で「APPLE」の文字を降ろすのだ。

これが
得点をかせぐコツ

パソコンを利用した教育用ソフトといえば、アップルの「ステイッキ・ベア」や「スベリコプター」など、年少者向けの英語学習ソフトがポピュラーだけど、そのMSX版

ソフトでは、まだなかなか質のよいものは出ていない。

この「幼児のえいご」は、対象となるのが3〜6歳の幼児で、アルファベットをすでに理解していることを前提としてつくられている。幼児が対象なので、画面構成は幼児が興味を持ちそうな楽しいものでなくてはならない。

その点、このソフトは目的の単語を選ぶと、選んだ単語の日本語訳を遊園地のジェットコースターが運んできた。テストの項目では、ウサギとカメが答えの正否を示したりするので、楽しく学習できるようになっている。

また、どの教育ソフトについても言えることだが、学習のしかた、関連づけ、連想させる——といった方法がとられており、整理・分類して学習する下地づくりとなる。

ただ、発音をカタカナで覚えさせるというのは賛成し難い。また、グラフィックをもっと活用して欲しかったように思う。

幼児むけに、問題を絵にして欲しかった

MSX 楽しいソフトだね。ジェットコースターで、答えを運んでくるって発想なんか、スゴくオモシロいなあ。

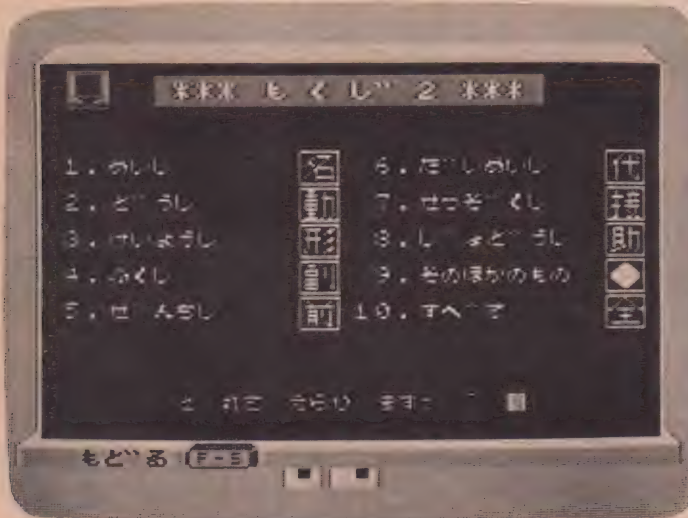
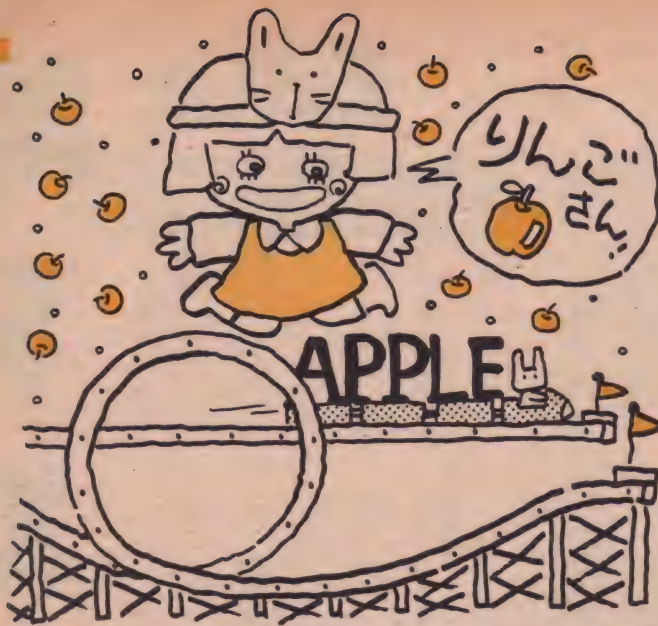
オサム そうだね。幼稚園の年少組にでももったような気分になるヨ。MSX 幼児むけ教育ソフトとしてはどうなの？

オサム うーん……グラフィックなんかは、なかなか工夫されてるんだけど、実際に教材として使用するという点でいえば、幼児を対象としているわりにキー操作が複雑だね。

MSX そういえば、ボクにとつても少しムズカシかったヨ。

オサム それと、カタカナ文字の発音というの、ちよつと考えてしまふね。発音に慣れることは大切なんだけど、カタカナで覚えさせるといふのはよくないんじゃないかな。やはり、耳で上達すべきだろうね。

MSX もっと絵が見たかったネ。オサム そうそう。やっぱり幼児むけなら、文字を運ぶ側よりも、むしろ問題に出てくる単語の絵を出して欲しかったね。



◆項目を選びます。

◆答を運んできたジェットコースター。



MSXルームは、読者と編集部を結ぶコミュニケーションスペース。楽しいおたより、質問をどんどんちょうだいね。

10月になったらMSXの本がアスキーから発売!と聞いていたので書店で見たときすぐに買いました。二〇〇円に感動、限りなく軽くて感動、中を開いてあまりのくさきに感動でした。アンケートハガキがつくのはいいんだけど、イエローページってどこにあるんですか? 千葉県佐倉市 林勝義(十八歳)

「限りなく軽くて感動」に感動! 林くん、持ち運びに便利でしょ。編集部の狙いが見事に当たったというわけかな。それから、イエローページのことだけど、実はコレ、データファイル。だったのよ。予定では、イエローつまり黄色いページにしようと思ってたんで、ハガキにはそう書いてあったんだ。同じような質問がたくさんきてたので、ここでお詫言いたします。ゴメンナサイ。みんな私が悪い!

MSXって何でしょう。と言っておきながら、MSXの「M」の意味「S」Xのそれぞれが何の略なのかの略なのか説明してくれてない。0号なんだからその辺を教えてほしい。星とか鳥の名前なんか、よく

長野県 花井信夫(四十歳)
星とか鳥の名前なんか、よく
第一発見者の名前をつけま



が、MSXの「MS」も提唱社であるMICRO SOFT社のMSをとったのです。「X」はこれからという発展をするのナゾであるという意味で「X」をつけた。——これが当編集部で調べた結果です。まあ、意義があるけど、名前自体に意味はあまりないといったところで。パソコンとあまり関係ない記事が多いのではないのでしょうか。例えば芸能人など……。もっと直接パソコンに関係ある記事をのせてください。

枚方市 森大(十六歳)
なるほど、森くんの意見にも一理あるね。でも、パソコンてやっぱり人間が動かすものだし、パソコンとつきあうだけじゃ世の中渡れないんじゃないかな。まず、人間様の意見を伺わなくてはね。そんなわけで、創刊0号では、メーカーさんや、芸能人、ソフトウェアハウスさんに登場してもらったわけなんだ。MSX関係の記事は今後どんどん増えるから、楽しみにしてい

その辺によくある情報紙のつもりでMSXマガジンを買った。読みはじめるとあちこちでつかえた。それこそはず、コンピュータの話だったのだから。私も科学少年だった。今は美少年。本職は下っぱ役人なんだけど……。でもMSXマガジンで本当にコンピュータの雑誌なんだろうか。

東京都練馬区 藤田幸一(五十一歳)
MSXマガジンはその辺によくある情報誌です。コンピュータの技術が進歩し専門化する一方で、日常生活にも自然と浸透してきました。コンピュータも科学少年だけのものではなく、文芸少女、文芸中

年(失礼)のものであっていいわけ。MSXマガジンがチョットお手伝い。そういう意味では本誌もコンピュータ雑誌です。

今月の星占いはビックリ。パソコン雑誌に占いは、何ともおもしろい組合わせ。ずっと続けて下さいな。

大阪市天王寺区 伊藤直樹(十八歳)
星占いのソフトは市販されているのに、パソコン誌には載っていないなんてオドロキだね。パソコン誌はかくあるべきなんて決まってるのだから、おもしろいものがあればドンドン載せていくつもりだ。もちろんプログラムリストだって忘れてないゾ。これからはMSXマガジンに期待していきな。

コンピュータの専門知識は、全然ないのですが、昨今新聞誌上ではパソコンなどの文字が氾濫しているの興味はあります。例えば仕事などにどのように活用できるかなどです。あまり専門知識がなくても動かせるというMSXコンピュータのことも新聞で知りましたが、規格の統一は良いことだと思います。

東京都中野区 黒沢一雅(三十一歳)
パソコンを始めた人はたくさんいるようですが、何から始めて良いのかわからない人がほとんどです。そのネックになっているのが専門知識をどう学ぼうかというところのようです。そこでMSXマガジンでは、規格統一され、低価格のMSXマシンを使ってビギナー向けの記事を掲載しようという夜努力しているわけです。ビギナーの皆さん少しづつ覚えていきましょ。少しの積み重ねが大きな結果を生むのです。

NEC・PCシリーズのGAMEソフトとの互換性はありますか? 周辺装置との関係は?

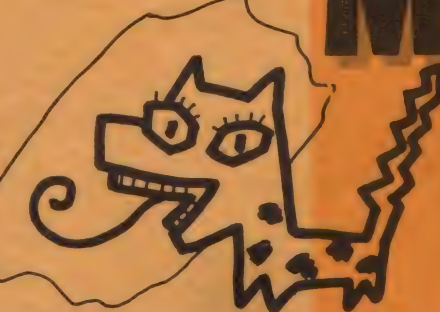
MSXは、本体は安いかも知れないけれど、満足度を考えると結果的に高くつくのでは……? (お父さんの話です)

豊中市 萩原清子(十一歳)
MSXと他のパソコンとの互換性はありません。しかし、MSXのマークの付いたパソコンはすべてに互換性があります。周辺装置についてもMSXのマークの付いた周辺装置についても互換性があります。

MSXは、本体についてよりも、いかに質の良いソフトウェアが揃うかということになります。つまり、MSXを使って行うゲーム、教育、スモールビジネス等のプログラムが数多く出れば、MSXが多量に役に立つと思えば、これから、発売される、MSXのソフトに注目しておくことがいいでしょう。

MSXに大賛成。何といってもソフトあつてのコンピュータですからね。同じソフトが走るマシンが多いというのはやはり良い! 今、NECのPC-8001MKIIを使っているけど、MSXマシンも二台欲しい。ハードメーカーとしてはNECとシャープがいらないのがちよつとも足りない。これからはホットなMSXの情報をよろしく願います。

横浜 小野瀬孝志(十八歳)
MSXマシンをサイドマシンとして考えているユーザーの人って多いみたいね。ソフトもだいぶ出てきているようだし、これからは、NECとシャープだけ、と



ホントに気になりますよ。早くマシンを見たいと、編集部のスタッフも首を長くしているんですよ。孝志くんの気持ち、よくわかります。

MSXマシンが今まで出てこなかったのが不思議です。現状はハードもソフトも閉鎖的。早く鎖国状態から解放してやって下さい。

千葉市 五十嵐俊夫(三十五歳)
PCのソフトがFで動かなかったなんて不思議。BAS I Cも似ているだけにクヤシイ。でもMSXなら大丈夫。BAS I Cだけでなく、マシン語レベルでも互換性が保たれているから、どのメーカーのマシンでもソフトが共通に使える。ハードだって同じで、プリンタやフロッピーも共通だっているからスゴイ。コンピュータ界の夜明けは近いゾ。

みんなで作ろう
レターズコーナー
MSXマガジンでは、本誌に対するご意見、ご感想を募集しています。なんでも結構ですからとどしどしお寄せください。ちよつと気になること、身近にあるオモシロ情報、どうもよくわからないこと、など気軽に書いて送ってくださいね。ハガキは本誌あてのどしどし込みハガキをご使用ください。楽しいおハガキ待ってます。

1

月のスケジュール

PRESENT

今月のプレゼントで～す。

① SUN 元日

② MON

3 TUE

4 WED

5 THU

6 FRI

7 SAT 月刊MSXマガジン2月号発売

⑧ SUN

9 MON

10 TUE

11 WED

12 THU

13 FRI

14 SAT

⑮ SUN 成人の日

⑯ MON

17 TUE

18 WED

19 THU

20 FRI

21 SAT

⑳ SUN

23 MON

24 TUE

25 WED

26 THU

27 FRI

28 SAT

㉑ SUN

30 MON

31 TUE



◆ソニーHT-BIT Tシャツ。SMC-777（スリーセブン）と、MSXマシンHB-55と合わせ、ソニーではヒットビット商品として売り出した。そこで、HT-BITの記念Tシャツを20名さまに。



◆創刊10号で紹介したバンタムブックを10名さまにプレゼント。



◆アスキーMSXバッジ50名さま。（3ケ1組）

プログラマ大募集

MSX編集部では、MSXマシンを使ったプログラムを募集しています。投稿する場合は、プログラムをセーブしたカセットと内容、操作方法を書いた原稿をお送りください。

ただし、ご投稿いただいたものは原則として返却できませんので、必要な場合はコピーをとっておいてください。採用分には小誌規定の原稿料を差し上げ、ソフトウェアの販売を行う際には印税をお支払いします。また、他者の著作権の侵害につながるもの、他社・誌との二重投稿は固くお断りします。

MSX早わかり事典

発売！
夢のホームパソコン
『MSX早わかり事典』12月15日発売
予定。ゲームから学習まで徹底解説
朝日新聞電子計算室編
定価二七〇〇円（B5・380頁）
1、総編・MSXとコンピュータシス
テム、2、MSX-BASICの基本
ルール、3、MSX-BASICの命令
4、音と図形の使い方、ジョイスティック

ブックとタッチパッドなど6、MSXのハードウェア、MSXのスロット、カートリッジ8、Z-80Aの機械語9、プログラム例題集10、付表（機械語一覧表）

スタッフ募集

MSXマガジンでは、編集、プログラマー、編集雑務をしてくれる人を募集しています。ご希望の方は、履歴書（写真添付のこと）を同封の上、編集部までお送りください。われこそはと思う方、ピンバシに応募ください。

MSXマガジン年間予約について

MSXマガジンのご購読、本当にありがとうございます。多数的の方々より年間購読のご希望をいただいておりますが、残念ながら年間購読のご予約は受付けておりません。お近くの書店、マイコンショップなどでお求めください。

応募のあて先はすべてこちら

〒107東京都港区南青山五十一—五
住友南青山ビル（株）アスキー

「MSXマガジン」それぞれの係（おたより以外アンケートハガキでは応募できません）

アフターケア

11月8日発売のMSXマガジン創刊号の内容および文章中に誤りがありましたこととお詫びとともに訂正いたします。

★P39 三段目13行目、「RC-9800」は「PC-9800」の誤りです。

★P46 ……三菱ML-80000の発売予定が11月21日となっていますが10月21日の誤りです。

★P65 ……「ザ・ドッキング」は英単語の学習となっていますが誤りです。また、ROM PACKとなっていますがテープベースの誤りです。

★P88 ……ヤマハCX-5の記事中の写真はYIS-303の誤りです。以上慎んでお詫び申し上げます。お気づきになりましたミスは、MSX編集部まで一報をお待ちしております。

●MSXマシンを使った感想も募集しています。編集部までお寄せ下さい。

MESSAGE

集まれ! MSXフェアがスタート

BOARD

メッセージボード



ヤマギワテクニカ「MSXフェア」開催

MSXもいよいよ本格的な動向をみせてきているが、コンピュータハウス・ヤマギワテクニカでは、MSXフェア。第一弾として12月10日より各種のイベントを開催する。

ヤマギワといえは、照明器具などで知られる大手の電器店。支店も多く、今回のMSX規格統一には特に力を入れ、マニア、ビギナー問わずMSXユーザーには心強いショッパ。12月10日から始まるイベントの内容は次のとおりである。

●イベント1

メインイベントとして、MSX特設コーナーを設け、ほとんどのMSXハード・ソフトをそろえてお客に自由に触ってもらおうというもの。新聞、雑誌でしか見られなかったマシンをじっくり研究するには良いチャンスだ。

●イベント2

MSXマシンのトップをきって発表したメーカーといえはヤマハ。ヤマギワでは「ヤマハ・フェア」と題し、YIS503、YIS303でシンセサイザーをコントロールした生演奏を聞かせてくれる。

購入者には記念品が用意されているので、楽しみたい人、得をしたい人にはぜひおすすしたいイベント。期日は、12月10、11、17、18日となっている。

●イベント3

マシンはほいけど、クリスマス時やお年玉をもらってからと考えている人は、ヤマギワ・テクニカ5Fで行われるゲームに参加してほしい。

12月10、11日の「ゲーム大会」参加者に予約割引券を発行してくれるからだ。お年玉をもらってからも割引きをしてもらえるというわけ。

そのほか、ゲームの優秀者には賞品が用意されているので、自信のあ

る人はどんどん参加しよう。

●イベント4

MSXマシンの購入は決めたけどパソコンは始めてよくわからない。という人は、メーカー別の勉強会に参加してはどうか。予定メーカーは、ヤマハ、ソニー、松下、サンヨーの4社。ただし有料なので行く前に問い合わせてくださいね。問い合わせ先、〇三二五三〇二二一 MSX担当者まで。

なお、MSXマガジンを持っていくと割引してくれるというから、読者は、当日、本誌の持参をお忘れなく。

●お買い上げ特典

期間中MSXマシンを買った人の特典として頭金九百九十円、残金は一月末支払という見逃せないシステムが設けられる。

また、アルバイトをしながら入社員という学生くんには、月々支払額が二、〇〇〇円というこれまたうれしいクレジット。そのほか、ソフト割引券、記念品、オリジナル



MSX magazine

たくさんの人々に愛されてほしいナ。

こちらは銀座に一年前デビューしたマイコン・ベース銀座。一周年を記念して、各種のイベントのほかに、MSX祭を開催する。期間は12月20日～1月16日まで。

内容は、MSXのすべてのハードとソフトを一挙に展示、即売し、「MSXなんでも相談コーナー」と題し、MSXとはなんであるのかを紹介してくれる。MSXを国解説明したり、いままでのパソコンとの

「マイコン・ベース銀座」一周年記念感謝祭

取付表(接続図)もいっしょにもらえる。本誌持参の人には特別価格制度を用意してくれるので、マガジン片手に、いざヤマギワへGO!

〈おまけ〉期間中先着五百名さまに、アスキーMSXバッジを進呈。ほしい人、集まれ!



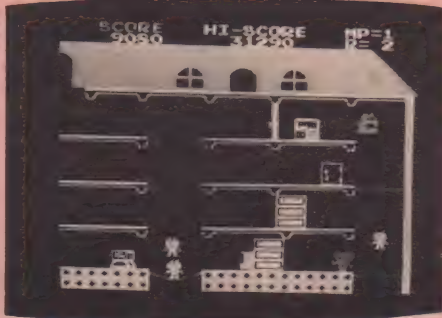
↑ヤマギワテクニカ秋葉原店

MSX ROOM

→MSX用パックマン。
「根性」が違うとか。話題
を呼ぶのは必至です。



→まさか、あの「マッピー」までMSXソフトになるとは。ビデオゲームファンは狂喜するでしょうね。



ビデオゲームのファンには大ニュース、またMSXのファンにもちょっと知らせたいニュースがあるんだ。「ギャラクシアン」、「パックマン」、「ディグダグ」など、また最近ではあの「ゼビウス」や「マッピー」で知られる株式会社ナムコから、MSX用ゲームソフトが発売される。この興奮を、さっそくみんなに伝えたいのだ!

ナムコット(NAMCOT)というのが、ナムコのMSX用ゲームのブランド名だ。12月つまり、今月発売のソフトは「パックマン」と「マッピー」。

すでにソフトハウス数社から、ナムコの許諾を得て作られた、いわゆる移植パックマンが、各種種用に発売されている。でも、MSX用ゲームソフトとして発売されるのは今回が初めて。

それより、強調したいのは、MSX用パックマンのアルゴリズム(キャラクターの動きなど)が、本物のパックマンとほぼ同じだということだ。つまり、ゲームセンターで腕を磨いたときの必勝法が必ず使えるのだ。今までの移植ソフトは、ゲーム

ナムコのヒット作、「パックマン」と「マッピー」がMSXゲームになった!

画面やキャラクターを真似るのにせい一杯(ごめん)で、ゲームのアルゴリズムまでは完全に移植できなかったはず。だから、今度のMSX用パックマンは「本物の本物」といえるのだ。やったね!(ナムコに取材に行ったとき、ある人が「今度のパックマンは、根性が違いますよ」と自信マンマンに語ってくれたのです。)

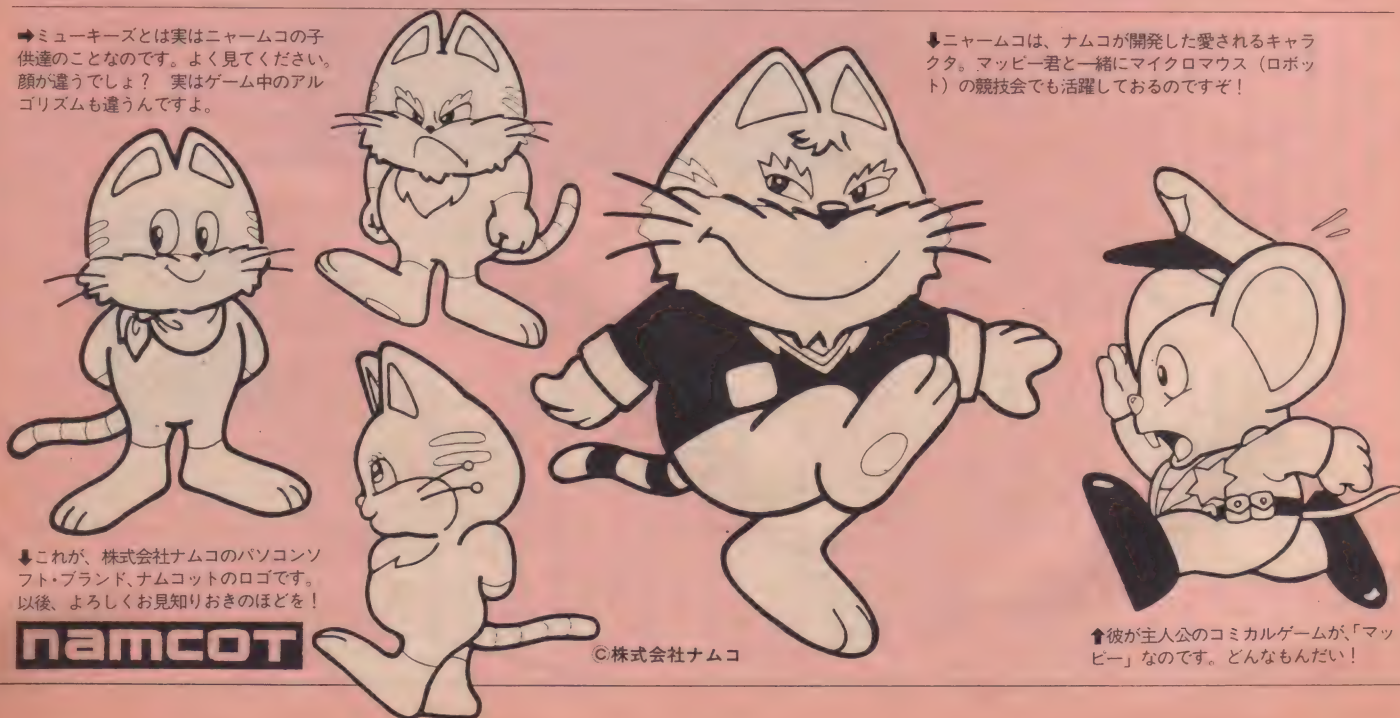
もうひとつ。ビデオゲームの「マッピー」がパソコン用に移植されるのはこれが初めて。ニヤムコ屋敷のなかにあるパソコンやテレビ、金庫などをヒーローキャラクターであるマッピー君が取り返すゲームだ。ところが、ニヤムコやその子供たちのミューキーズが、マッピーを追いかけてくるから大変。トランポリンやパワードアを使って、敵(ニヤムコ、ミューキーズ)の追跡をどうかわすかが問題なのだ。

MSX用マッピーは、画面写真のとおり、部屋が4段になっている。これは、トランポリンとびはねているとき、飛び移れる部屋が片方に4つしかないということ。(両方で8つ、あたりまえか……)ビデオゲーム版ではこれが6段になっていたね。そう、つまりMSX用マッピーはオリジナルのビデオゲームよりちょっと難かしいはずなんだ。

ナムコットでは、「パックマン」、「マッピー」以後、順次「ギャラクシアン」、「ディグダグ」、「ボスコニア」など往年のヒット作の移植ゲームを発売していく予定。ラジオCMも流そうだ。MSXで遊べるソフトが、いよいよおもしろくなってきたというお話でした。

→ミューキーズとは実はニヤムコの子供達のことなのです。よく見てください。顔が違でしょ? 実はゲーム中のアルゴリズムも違うんですよ。

↓ニヤムコは、ナムコが開発した愛されるキャラクター。マッピー君と一緒にマイクロマウス(ロボット)の競技会でも活躍しておるのですぞ!



↓これが、株式会社ナムコのパソコンソフト・ブランド、ナムコットのロゴです。以後、よろしくお見知りおきのほどを!

namcot

©株式会社ナムコ

↑彼が主人公のコミカルゲームが「マッピー」なのです。どんなもんだい!

パソコンにしろワープロにしろ、日本製のマニュアルには程度の低いものが多い。日本人お得意の「以心伝心」はこういう面では何の役にも立たない。ノコギリやカンナなら習うより慣れろで使い込んでいくうちに「体が覚える」なんてこともあるだろうが、論理的に動く（論理的にしか動かない）機械の前ではナンセンスだ。あるキーの機能を確かめようとすると機能一覧表がない。仕方がないので始めから読んでいくと問題のキーの機能は欄外のへたのところにしか書いてなくて探し出すのに十分以上かかってしまった、なんていう経験をお持ちの方も多いだろう。その点アメリカ製品のマニュアルは実に良くできている。どうも日米では「説明」という概念自体に差があるのではないかと思えるぐらいだ。

日本では「説明」や「解説」はつけたし的に扱われている。あくまで大事故なのは「本体」なのだ。したがって一度「飲み込んで」しまえばもう「解説」は必要のないものになる。つまり「解説」は読み手をその本体の専門家にするための手助けとして考えられている。と、こう書くと「それのどこがおかしいんだ」という声が聞こえてきそう。病は重い。

マニュアルの本当の目的は専門家・メーカー・その機械が動かせるようにするためにあるのだ。ここが本当にかつていないと、いくらお金をかけてもいいマニュアルはできない。あるいはどんなに金をかけてもいいマニュアルを作らなくてはならないということにも気づかない。

「第五世代コンピュータ」がベッセラーになった理由はいくつもあ

る。タイピングも良かったし、一種の「青い目の日本（人）論」として読まれたフシもある。しかし根本のところは、この本が解説書として良くて読めたからである。解説書というのもマニュアルと同じく読者を専門家にするための本ではない。しろうとがしろうとのため、ある事柄がわかるようになるための本だ。

日本でも坂村健氏や脇英世氏のような優れた専門家＝解説者も現われてきているが、大きなテーマを大きな本にするときのアメリカ人の圧倒的なパワーにはまだまだ及ばない。

著者のエドワード・ファイゲンバウムはスタンフォード大学の教授でコンピュータによる人工知能研究の最高権威の一人、共著者のバメラ・マコーダックはコンピュータの専門家であると同時にコンピュータ解説の専門家でもある。第五世代コンピュータ構想の核心が何で、それが成功したときにはどんなインパクトがあるのかを世界的スケールの取材によって緊迫したドキュメンタリーに仕上げた力は大したものである。

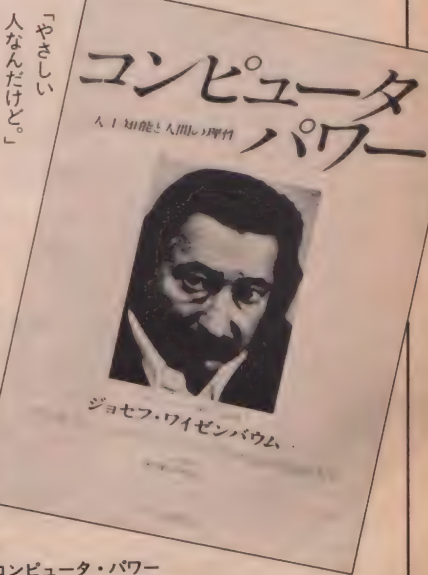
もっとも、ファ

イゲンバウム／マコーダックの本だけでは「何か大変なことが起きていられない」というところまでは感じられて、それを巡って具体的にどんな人間がどんな動きをしているのかというのわからないのが、肝心の「人工知能」とは何なのかもうひとつ説明不足に思われるかもしれない。しかし、これも著者のせいとばかりは言えない。アメリカでは七〇年代後半に「コンピュータは考えることができるか」を巡っての大論争があったのだ。「第五世代コンピュータ」は読者がその辺の予備知識を持っているものとして書かれている。

ワイゼンバウムと ファイゲンバウム よく似た名前の 二人の本を紹介

「コンピュータ・パワー」はまさにこの「人工知能問題」を正面から扱った力作。著者のワイゼンバウム博士は——ファイゲンバウムはよく似た名前だがもちろん別人——七〇年代初頭に、コンピュータと日常言語で対話するための実験的プログラム「ライザ」を開発したことで有名になった。この「ライザ」で書かれた「精神分析医システム」はこんなふう動く。

「父を憎んでいる。」
「ドウシテデスカ。」
「父は古いタイプの人間なの。」
「フルイタイプ／ニンゲン。」



コンピュータ・パワー
J・ワイゼンバウム著
サイマル出版会刊 定価2500円

「やさしい人なんだけど。」
「ヤサシヒト。」
ワイゼンバウムはこのシステムを怠情な精神分析医のパロディとして作った。ところが「ライザ」のデモンストレーションを見て「将来はコンピュータで精神分析ができるようになる」というコンピュータ万能のバラ色の未来を描く精神分析の専門家が続出するに及んでワイゼンバウムは激しいショックを受ける。人間の「心」の専門家が自らの役割をコンピュータに肩代りさせようと考えるなどとは！

ワイゼンバウムはこの事件をきっかけにコンピュータと人間の理性の問題について考えていくようになる。「コンピュータに何ができるか」ということを追求してはならない。コンピュータに何をやらせるべきか、そして何をやらせてはならないかを見極めることが重要なのだ。」ワイゼンバウムの考察はさらに科学技術と人間という根源的な問題へと深まっていく。酔っ払いが街灯の下で何か探している。警官がどうしたのかと尋ねると酔っ払いは鍵を落したのだと答える。ここで落したのかと聞くと「あっちで」と遠くの方を指す。「あっちで落したのにこんなところを探しているのはなぜだ」と警官。「だってこっちの方が明るいか」と酔っ払いが言う。科学技術と人間との関係はこの笑話に似

ている、とワイゼンバウムは書いている。コンピュータという新しい街灯ができると科学者はその光の届く範囲でだけ「人間」というものを考えるという誤りを犯す。光の届かない（つまりコンピュータの論理に合わない）部分については非合理とか非効率というようなレッテルを貼ってしまいがちである。

「第五世代」がジャーナリストイックな解説なのに対して「コンピュータ・パワー」はコンピュータを通しての本格的文明論にまで踏み込んでいる。といっても決して読み難い本ではなく、それどころかあちこちに思わず吹き出ししてしまうようなユーモアもちりばめられている。特に「ハッカー」（コンピュータ中毒患者の描写など秀逸。そのうえコンピュータのことを全く知らない人のためにはトイレット・ペーパーと白黒の基石だけで作った「手動二進法加算器」によるコンピュータの基本的な作動原理の解説もある。

このようなわかり易くてもしかも本質的な奥行き深いコンピュータ解説書が日本人の手で書かれるようになるのはいつのことか。それはとにかく、この「第五世代」と「コンピュータ・パワー」の二冊はこれからのコンピュータ社会を考えるうえで読んでおいて損のない本である。

日本の挑戦 第五世代 コンピュータ

エドワード・ファイゲンバウム
バメラ・マコーダック
本村 重 訳

第五世代コンピュータ
E・ファイゲンバウム 共著
P・マコーダック
TBSブリタニカ刊 定価1600円

基本的性能がしっかりしていて、あとはなかなか言うことをきかず、ボーツとしている。

そういうコンピュータが最高。

大阪外国語大学で、語学教育に携っていらっしゃる倉谷直臣先生は、大のパソコン・マニア。お気に入りのAPPLEを、自由自在に操って、パソコン・ライフをエンジョイしている。アメリカ留学時代に、パソコンの存在を初めて知ったという先生に、日米パソコンの違い、そしてユニークなコンピュータ観をお聞かしてみた。

パソコン初体験の舞台はアメリカだった

先生とパソコンの最初の出会いというのは？

ボクは、1975年から3年間、アメリカ東海岸のニューハンプシャー大学に客員教授として留学してなんです。当時はコンピュータのこともなんか、ぜんぜん知らなかったんだけれどね。

で、ボクのいたハンフシャー大学というのは、図書館なんかも市民に

解放していて、中学生・高校生や、近所の小さい子供たちも、大学の施設を利用できるようになっている。

その施設のひとつに、パソコンが50台ある部屋があつて、アメリカの若い人たちが、そこでいろいろやつているのを見ていたんです。でもそのころのボクは、パソコンでものが何かも知らないし、関心もなかった。

それが、あるとき、ボクはカードゲームとかボードゲームが好きなんやけど、日本の花札をバーティで向うの学生に教えたんです。そうした

ら、次の日、ひとりの学生が、「きのう先生に教えてもらった花札を、徹夜でプログラミングした」という。

コンピュータ・ルームに行つてみると、ボクのルール説明や、実物のカードを見て、みごとに、ちゃんとプログラミングしてあるわけ。

カードはグラフィック化されてなかったけども、ルールはきちつとつかんでいて、そのコンピュータを相手に花札で遊べるように作られてある。それ見て、ボクは「スゴい面白い世界があるんやなあ」と思った。こんなことできるんか」とつて……。

れがまあ、コンピュータとの出会いやなあ。

実際にコンピュータを手に入れたのはいつころですか。

始めたのは、5年ほど前。APPLEから入つて、いろいろ使つてみて、今またAPPLEに戻つてゐるんです。

ボクの場合、面白くて、まず電動タイプライターを買いに行ったのがコンピュータを買いつけたかった。その日、たまたまタイプライターを買いに行った店が休み。ボクはモノを買おうと決めたらその日のうちに手に入れないと、気がすまないタチだから、どうしようと思つてフラフラしてたら、コンピュータの店があつて、タイプライターと同じ様なキーボードを、タイプより安く売つていた。

で、フラツと入つて行つて、「これでタイプと同じことができるんか？」つて訊くと、「できますよ」つてことで……。これは面白いと思つて即、買つてしまった。

工夫するのが楽しいから実用性なんて問題外

機種は何だったんですか。

PETだったんだけどね、すぐAPPLEに買いかえた。

じゃ、コンピュータを仕事に使っているんですか。

いや、確かに最初は実用的な目的があつて買ったんだけど、タイプに使おうということだね。

ただ、コンピュータに道具としての魅力を感じて手に入れる人も、そのうち、コンピュータそのものをどうするこつするつていう方向に行くと思ふんですよ。ちよつと、音楽を聴くためにオーディオを買つたの、いつのまにかオーディオが自立してきて、音楽そのものよりオーディオ



●倉谷直臣（くらたに・なおみ）1938年大阪に生まれる。大阪大学卒業現在、大阪外国語大学助教授として、留学生に英語で日本文化論等を講義。また、バックギャモン協会大阪支部（GAMMON・ASSOCIATION OSAKA〈GAO〉）会長でもある。1975年～67年フルブライト招聘講師として渡米。著書、『英会話上達法』（講談社現代新書）、共著書に、『日本語入門』『新しい日本語』（学習研究社）翻訳書に、『円出づる国ニッポン』（南雲堂）『スパイになりたかったスパイ』（講談社）『没落のすずめ』（講談社現代新書）などがある。仕事ではパソコンをあまり使ったことがないという根っからの趣味人である。



の方が面白くなってしまうというように。だから、そういう人は、コンサートに行かない。ボクもそう、コンサート行っても、ぜんぜんいい音が聞こえてこないっていうか……。

それは、虚構の世界だと思っただけね。コンピュータも、その、いわば作りモノの世界に遊ぶというところが似ている。だから、あんまり実用性とかいいことはいわぬ方がいいんじゃないかと思っます。ボクもタイプ代わりになる、というんでコンピュータを買ったけれど、考えてみると、その目的になかったコンピュータっていうのはどうもなかった。結局、ちゃんとしたワープロとして働くコンピュータってのは、ほとんどないですね。それはそれで良かったと思う、欺されたような話やけど。タイプと同等、それ以上のことが記憶できるといわれて、その目的を達成するために、うじやうじやしているうちに、その作業そのものが面白くなったからね。

ボクはアメリカに住んでいたし、いろんな国で暮らした経験があるけど、日本人っていうのは、とくに、そういうものにのめり込んでゆく民族だっけがする。

つまり、コンピュータは、先生にとつては、実用性よりも趣味である、というわけですね。

ええ、アメリカ人なんかは、実用的だっけってコンピュータを買っけど、ボクはあんまりそっちの方は期待しないし、どうでもいいって気がします。

ボクは素質として、ゲームが好きだし、凝り性だし、目的の達成よりその過程を楽しむ人間だから、原稿をワープロでうち込んで、そのディスクを出版社に送れば本ができる、という時代だけど、そういう方面にコンピュータを使う気はないな。コンピュータは、遊び人間にとつ

てはとっても楽しい。オモチャであつても、かまわないと思っます。

なぜAPPLEにこだわるか

——最初にAPPLEを使つて、いろいろ買い換えて、結局APPLEに戻つた、ということですが……

そうですね。ボクが、APPLEを好きなのは、APPLEが、コンピュータのプロトタイプだから。ムチャクチャ完全な、何でもできます、というタイプのコンピュータにはセンズン興味ありませんワ。

APPLEは、基本的にはしつかりしている、でも、そう簡単には言うことをきいてくれない。自分でいろいろ機械をいじったりしながら、プザーの音やヘリの音を出す。その過程そのものが楽しめる。

APPLEは、RGB出力してないから画面がボツツとしてイヤだとか、そういうとにもいる。でも、たとえば、PC-1000に「ロードランナー」がのつてるけど、これは画面がすくすくきれいだ。けど、ここまでバチツと出しちゃうと、見ててちつとも面白くない、幼稚に見える。

どうせ、小さいドットの集合でキヤラクタを描いてるんだから、たいしたことはできないでしょ。APPLEは、その辺を割り切つて、全体として、いかにもレスラーならレスラーが走つてるように見える。細かいドットでやつてるのは、ハッキリしすぎてオモチャっぽくなつちゃう。コンピュータっていうのは、い

ちばん基本的な部分がしっかりして、それをユーザーが好きに使えるものであればいい、と思うわけですよ。日本の機種で、「自分で改造した場合は保障しない」みたいな脅しをかけているのがあるけれど、あれは、パソコンについては、ナン

センスだと思っ。人間をバカにしてますよ。

「これはブラックボックスとして与えるから、何も文句言わんと、目的になつた使い方をしなさい」というふうな扱い、これだと、買った人間は、それが自分のものの中を見せてもらえない、どう働いているのかわからない。そのコンピュータの中にどんな可能性があるのかとか、どういう変わったことができるか、とかいうことが、全部クロスされてしまつて。

そういう商売のしかたなら、コンピュータなんて買わなくてもいい。ゲームやるにしてもゲームセンターにしろ、ワープロ専用機にはかなわない。でも、工夫次第で、いろんなことができる、というのがコンピュータの面白味なんやから。

基本的性能がしつかりして、あとはなかなか言うことをきかず、ボツツとしている、そういうコンピュータが最高ですね。

MSXは新しい語学教育をひらくかも

MSXもそれに近いですね。

そう、欠陥だらけやしね。MSXは欠点を見せないように、いろいろ

工夫しなきゃならないところと、APPLEとよく似ている。

それに、語学を扱つてる立場から言つと、MSXは汎用性もあるし、語学教材のソフトをのせるには、最高ですね。

ただ、今の日本のソフトハウスが教育プログラムに手を出すのは、自滅につながると思う。というのは、日本のソフトで、英語がムチャクチャなんです。つづりなんかマチガイだらけ。ハードでもそうですよ。富士通のFM-7の本体のウラに、エクスパンション・ポート。つてあるけど、このスベルがちがつている。

これじゃ、外国では売れませんよ。他社のものも、英語の表示で、まったく語学的に成立しないのを平気で使つて。

さらに、ゲームのソフトでも、ルールがインチキだったりね。日本でも、バックギャモンのソフトがいくつか出てるけれど、ルールがきちんとしてるのはひとつもない。

だから、そういう、英語もインチキ、ルールもでたらめのソフトを作つてるところが、教育「語学」ソフトに色を出すというのは、非常に危険な行爲だと思っんです。

そういうことを監視する機関が必要ですね。

「使用言語監視委員会」とかね。

MSXも、せっかくマイクロソフトつていう大御所がサポートしてるんですから、そういうソフトの指導とか、チェックの機関を、アスキーなんかで作つたらいいと思う。MSXを名乗る以上は、そういうキビシサが必要やな。

語学ソフトも、英語なら英協みたいな權威のあるところが、MSXにつかつて、英検を自宅受験できるようにすると、通信教育を受けられるようにするとか。そういう、半ば、公器としてのMSX、という

ところまで進んで行けばいい、と思っます。

MSXが、教育ソフトの分野に進出するのなら、よっぽどしつかりした計画をもつてスタートして欲しいな。今のソフトにいい加減なものが多いのは、コンピュータが得意で、いろいろなことができるから、ユーザーが自分で工夫するつていうことを忘れてしまつてるところにもあるんじゃないかな。

たとえば、日本のコンピュータにはグラフィック・キヤラクタつてのがあつて、ユーザーは自分でキヤラクタを作りあげる苦勞をしない。APPLEはそういうのがないから、それだけの人が、トランプのハートひとつにしても、工夫して作つて。そこが、素晴らしいワケで、だからボクはAPPLEに戻つちやつた。そのAPPLEがまた、リサとかマックintoshとかの新機種で、これまでと違つた方向を示している。

ボクのような、コンピュータのかかわり方は、これから難しくなるかもしれないね。工夫の楽しみが奪われる形で次の世代のコンピュータが発達していくみたいだから。

日本のコンピュータはファッション化してるといふことも言えますね。

ああ、買ったままぜんぜん使われない人とか、ひとつの目的だけに使つてるとかね。メーカーの方もどんどん新型出したり、化粧だけ変えたり、自社製のモノでも前に使つた周辺機が使えるとか、なんかウサハクサイ。そういう点では、MSXは、僕は革命やと思つてます。これそのものの機能は欠点だらけやけど、革命は革命です。

日本のコンピュータから、いろんな、うさん臭さ、がなくなつたら、いいと思っますね。



ミュージシャンであること、女の子であること、そして、 ふつうに素適な毎日が...

音楽にコンピュータが不可欠に存在になった今、人間の感性ってどう働くんだろう？ 音楽のノリは？ リズムは？
ミュージシャンであることが、とても素直に納得できてしまう……そんな女性ドラマー鈴木さえ子が語る、これまでの生活、音楽、そして私。

天才、とは言わないけれど、あるものになるべく生まれ育った人というのはいるものだ。例えば、鈴木さえ子はそういう人。彼女は、並みはずれて鋭い感受性を持ち、テレビを見るようにクラシックを聴き、プロになるべくピアノを習った。

もし、生まれつきの型どおり進んだら、彼女は今頃、ロングドレスを着てクラシックピアノをひいていたかもしれない。ところが鈴木さえ子は、女の子が美しくなるようにミュージシャンになってしまった。女の子が美しくなるように!! だ。今も、素晴らしく大型の女性になりつつミュージシャンとして成長している。その意味では、鈴木さえ子は巫女的なミュージシャンなのだ。

自然に対して感応する伸びやかな感性、しつかりした音楽的基礎、明晰な頭脳……。どれひとつとって彼女が大きなミュージシャンになる要素じゃないものはない。

不思議の中で生きていたふつうの女の子

デビューLP『毎日がクリスマスだったら』は、おもちゃ箱のパーティのような不思議な世界だった。この世界が、彼女にとっての現実だったと聞いて驚いた。鈴木さえ子の少女時代を思い出すなら、高野文子の『絶対安全剃刀』に出てくる女の子を思い出せばピッタリ。そして、そういう幻想的な世界を18歳の時まで保っていたということが、彼女の核になっているような気がする。

幽霊とか見たり、変な体験をよくする子供だったの。この頃少なくともただの幽霊と友達になんたたくて電気消して待ってたりして。そのせいか、草とか動物とかは生まれ変わらだ、とか信じてたりしてね。一人遊びが好きで子供だったの。一人で空想したりとか。だからデイズニーものなんか、すごく好きだったのね。

遊体離脱って言うって、寝ている時身体がふたつに別れて空を飛ぶっていうのがあるのね。この頃できないけど、子供の頃そう言うのしたことがあるの。私の回りに、けつこうさういう体験がある人、いるんだけど、だから、ビーターバン見た時は、そういうのがふつうだと思ってたのね。それは、身体が浮く感じなの。回りは空ばかりでふわふわ暖かくて、みんなには頭がおかしいと思われてた。何にでも命があると思ってた。可愛がつてる人形にサリーちゃんとか名前つけて、正月とかクリスマスに「鈴木サリーちゃんへ」と書いて手紙出したりしてたし。結局、家に手紙が戻ってくるんだけど、今考えると、変わってるんだよね。夜も、色んな物におやすみなさい言ってるうちに寝ちゃうとか。

なんとなく気が悪いし、特別人に言うこともないんだけどね。今でも幽霊なんかよく見るけど、あんまり良いことないから、やめるようにしてるの。

だけど恋愛の歌ってあんまり興味がないし、むしろ男と女とか関係ない前の部分で子供の遊びみたいなものをLPで出したかったの。タイトル曲も遊体離脱のことを書いてるし。ちよつとミステリーっぽかったりメルヘンっぽかったり、自分が体験してるせいか、作るものもそういう風になっちゃうみたいね。

クラシックからロックへ、そしてドラムとの出会い

鈴木さえ子の第二の核は、クラシック。クラシックから吸いあげた良

いものが、彼女の音楽の個性だ。

家のお父さんがクラシック好きでね、家でよくかかっていたから、おなかにいた時から胎教みたいにして聞いてたのね。ずっと聞いてたから、なんかノスタルジーみたいな出てくるのね。懐かしいもの……とか。

それから、音感なんか子供の頃から良かったのね。それで両親がこの子には音楽の才能があるんじゃないかなんて思ってたの。ピアノは4歳頃から習ってた。私も嫌いじゃなかったしね。親は、将来はクラシックのピアニストに……なんて思ってたんじゃないのかな。

でも私自身はクラシック人間じゃなくて、姉の影響もあつたし、中学からは完全にロックの方に傾いてたからね。野音なんか、みんなで遊びに行ってたし。いちばん印象が強かったのは、レッド・ツェッペリン。それで親は嫌がったんだけど、音楽好きでベースなんかひけるボーイフレンドができたし、じゃ、ピアノひけるんならいつしよにバンドやりませんかって感じてバンド組み出したのが、中学・高校ぐらいかな。ピアノはものすごく練習してたから手はすごく動くんだけど、私にしかできないものをやりなさいって言われた時、クラシックやってる人つ




■ ●鈴木さえ子1957.3.14、東京の国立市生まれ。
■ 父はもと声楽家、母はもとピアニスト。彼女自身も4歳頃からずっとピアノの練習を続け、その方向を目指していた。76年、桐朋学園短大に入学。ドラムに魅入られたのは、この頃である。卒業後、ペアトリーチェ、フィルムス、シネマなど数々のバンドにドラマーとして参加。ペアトリーチェはイーストウエストレディス部門に優勝。83年7月、『毎日がクリスマスだったら』でLPデビュー。11月にタイトル曲をシングルカット。来年6月頃に2枚目のLPを予定している。

てそこが弱みなの。それを自分でバンド組んだ時にすごく感じてね。その辺がすごく悔しくてね。コピーなんて、メチャクチャうまいんだけど、それでピアノでプロになろうと思ってたから、大学出てからもヤマハのジャズピアノの教室に行ったりしたけど、やっぱり違うなと思って。他の楽器ひき出したのは、大学入ってからだ。ドラムをバンド組んでやり出したのが、18歳ぐらいかな。私、ドラムをやつてるときは自由になれたのね。今でも、ドラムがいちばん好きだ。ドラムのこと全然知らなかったけど、なんか出来たのね。手足バラバラとか得意だったし。努力せずにうまくできて、人からほめられたのが快感っていうか(笑)。

LPでいうと詞を書いている曲がひとつしかないんだけど、ことはつて苦手だったからね。クラシックなんてやつてると、ことは必要なかったでしょ。フランスの近代のクラシックなんて今でも大好きなんだけど、ラベルとかドビュシーとかいう印象派の人が好きでね。子供の頃ピアノひいて『映像第一集』なんてあつて組曲になつて『喜びの島』なんてのがあつて、例えばこは波の音で……という風に、全部音でひけちゃうでしょ。

そういうのでずっと育ってきたか



ら、ことはよりも音で表現するほうが、得意だったしね。だったしね。それは教授なんかもそうみたい。ヤマハのポップコンで、女の子が失恋して詞をかいてみて応募する……とかいう方法じゃないせいもあるけど。始めが違ったせいがすごく大きいみたいね。

コンピュータとの関わりと私のめざす音楽

クラシック人間ではないけれど、音楽の事始めがクラシックであったことが、鈴木さえ子を他のミュージシャンと分ける、大きな原因になっ

ている。彼女が作りたい音楽とは、「テクニクではなく楽器で語る音楽、シンフルな音でいつまでもあきない音楽」なのだそう。

クラシックつて誤解されやすいけれど、今私が聴いているフランスのものとかって、とにかくあきないの。

で、ビートルズなんかあきないでしょ。私、ビートルズ大好き！ つてわけじゃないけど、あきないつて、とにかくすごいことなのよね。削りたもののなかで、いちばんあきないものっていうか……。ムーンライダースも、そういうところで好きだしね。

現代っぽいものって誰でもできるけど、100年たつてもあきないっていうものが、洋服でもオール・デコでもそうだけど、そういうものが好きなのね。慶一くんともそういうところで意見が合ったから。

私、いちばん好きなのは10CCから分かれたゴッドレー&クレームってバンドがなにしてるいちばん好きでね、とにかくカリスマ的で、子供の頃からあいうのがやりたいって思ってたの。マルチプレーヤーだしビデオの会社もやってるんだけど。今でもレコードを聴こうとすると、ゴッドレー&クレームを聴いちやうのね。今聴いてもかなわないしね。

で、何があきないものなのかなって、だんだん考えてきて、いつまでたつても音楽に関係なく大切にしているもの、好きなものを慶一くんと話し合ってた書きつらねてきたら、子供のころのものだったりと、今でも見たい映画とかになつていったのね。音楽だけに限らず、いちばん難しいことをやろうとしてるんだらうけど……。何でもそうだけど、人によく思われたらって気持ちがあるでしょ。音楽だったら、誰もやってないカッコイイことをして、人をアツとかわせてやろうとか、策略が表に出てきちゃうのよね。スゴイっていわれたらいいよってアカデミックさを出したりとかって、すごい子供だなって思ったのね。フュージョンなんて一時テクニックを競い合つた時期があつたけど頂点が見えてきて、で頂点にたどりついたものを今でも聴いてるかっていうと、そうじゃないわけでしょ。そういうものには、とにかくくだらないようにしようと思つたのね。

ドラムでも何がいちばん難しいかについて、ズンズンタツツていう、いちばん単純なリズムでアマチュアがプロかつて出ると思つたのね。

そのビート感とかマッド感とか。そういうところの追求って、永遠じゃないのかな。

コンピュータを使つた録音って今は考えられないぐらい普及してるでしょ。今はコンピュータでMC4とかMC8っていうローランドのコンピュータがあつて、それが信号を作つて、その信号に合わせてレコーディングしてくつていう、全部それになつてのね。それがいちばんナウイってわかれてるせいもあるんだけど。でもフリーズ作つたり動かしていくのは人間だから、コンピュータに支配されるつてことはないと思うけど。

最近ドラムなんかも、バスドラなんか、コンピュータで入れてるのね。システムチックだし、ジャストに音が出てくるから、コンピュータの方がうまいんだよね。

でも結局あきると思うのね。やっぱり生身のノリって、あるでしょ。感性とか感情って音楽にとつてはいちばん大事だし、そういうのってコンピュータは人間に勝てないから。フリーズだけを考えるドラマーなんて成立しないと思うな。クラフトワークみたいなになると、あまりにも無機的だし。

こんどのLPの録音でも、頭で想像しながらひとつひとつ作つてかききやいけないうから、結局コンピュータにお世話にならなきゃできないのよね。とりあえずコンピュータで入れといて、後で無機的でかわいくないから入れなおしたりとか。

例えば、ノリによつてズレてくるところまでコンピュータでできるかもしれないけどそれよりも、ふくらむ・縮むつていうのが感性みたいな。気持ちのタメとか。そこまで計算してやるなら、自分で叩いた方が早いね。今はだんだんそういうふうになつてきてるんじゃないのかな。



最近はずっとリッブノイズまで入ってくるぐらいすこいでしょ。立体的になつてすこいしね。何とも言えないのよ。楽器の音楽性によるね。大貫妙子のなんてこんどの録音は、深みのあるアコースティックに近い音にとれてるからすこいしね。どういう音楽をねらつてるかによってさがるんじゃないのかな。

人との出会いにめぐまれて、 女の子は素直に頑ばるのです

さて、鈴木さえ子は鈴木慶一と結約している。すばらしい拍手との出合いが、彼女の音楽をどんどん成長させてるとも言えそう。それに坂本龍一や立花ハジメや泉谷しげるといった音楽家たちとの接触からも十分に刺激を受けている。そういう彼女の伸び方には、全然気負いや無理がなくいい。さて、今後の彼女は……。

慶一くんも私も好きでよく2人で

映画見に行つたりするんだけど、2人とも映画を思い浮かべて曲をつくるのね。殺しのドレス」なんかで美術館迷うシーンの、スピード感がありながら恐い気持ちを出したいって言うのと、そういう音が出てくるのね。2人でビデオの音を消しちゃつて、イタリア映画やフランス映画のビデオ見ながら音を作つたり。そういう2人のやり方だと、すぐできちゃうのよね。

慶一くんって、すこく照れやだし、子供の心をいつまでも持つてる人なの。YMOとか立花ハジメくんとか泉谷しげるさんとかね、本当にガキ大将みたいな。くだらない遊びに夢中になつたりとか。そういう遊びつて、音楽にすこく出てくるからね。私、女の子だから、そういうの見てすこく良くてね。女の子つて、なんていうのが変なふうに出てくるでしょう、そういうものが。

メロディのしつかりしたものが好き。昔のYMOのものなんてメロディ

イよりもアレンジが先にくるでしょ。そういうのって流行がすぎると聴かなくなっちゃうもんね。最近のYMOはメロディがあるから好きになつたけど。

歌がもつともつと納得できるよに歌えるんなら、もつと歌やりたいけど、やっぱりどうしても詞だけとかレコードだけでは考えられないのね。映像を思い浮かべて作つてるから、映画音楽のなんだと思うけど。だからやりたいのは、映画音楽とかミュージカル、ああいうのがやりたい。大変なことなんだけどね。セットも音楽も脚本も全部自分たちでやつて、地方から東京に見にくるみたいな、手作りのをやりたいな。

男の人だとライブ意識つてのがいつも横にあるから、そういうとこでくじけたりするでしょう。女の子だともつと図太いというか、あんまりそういうことが気にしないでしょ。そういうわがままが素直に出るといいなあと思うな。

ジャコス

借りるが勝ち。

いま、OAパソコンは借りるべきだという思想があります。
それは、OAパソコンの場合、レンタルにすることがきわめて合理的だから。展示会用に、研修会用に、そして決算期に、さらにパソコンラッシュのなか最適の機種をお選びになるためにいま人気上昇中です。

お申し込みはお電話で

03-436-6571(代)

ご希望により、パソコンのインストラクター
及びワードプロセッサのオペレーターを
随時、派遣いたします。

値下げ断行!

ジャコスパソコンレンタル価格表 (単位:月)

	形 式	1ヶ月	半年(※1)
本 体 系	PC-6001	4,300	—
	PC-6001MK II	"	—
	PP-8001	6,200	—
	PC-8001MK II	"	—
	PC-8801	15,900	14,000
	PC-9801	24,500	21,500
	FM-7	9,500	8,400
	FM-8	4,900	4,300
	FM-11	21,500	18,900
	MY OASYS- II	33,600	—

※1:半年で申込の際の1ヶ月料金
1年以上の申し込みは更に割引料金となります。
1日からでもレンタルできます。

例:1~3日の料金は1ヶ月料金の1/3 但し、この場合の送料はお客様のご負担となります

★周辺機器(モニター・ディスク・プリンタ・ROM・モデム・カプラーその他)もレンタルでどうぞ。

★ビジネス用パソコンの事なら
なんでもご相談ください。
破損、故障の場合の責任は、
お客様には一切ありません。

★パソコン買取り。
ご使用中のあなたのパソコンを
高価で買取ります。

★近日入荷。
"MZ-2200"
"PC-9801F"

レンタルが便利なのは……

- 1 手続きは電話1本、翌日から使えます。
- 2 各メーカーの最新機種がいつもOK。
- 3 もしトラブルがあっても代替機がすぐ届きます。
- 4 低コストで利用できる経済性。
- 5 周辺機器も、きわめて豊富です。

スタッフ募集!

電話一本で全国無料配送!!

商品の配送料、返送料は下記のとおりです。		
翌日到着	レンタル料金の総額が15,000円以上の場合(主)	レンタル料金の総額が15,000円未満の場合
配送料	全国一律無料配送	お客様の負担となります(※1)23区片道1,100円
返送料	全国無料、レンタル期日までにご返送下さい	実費は、お客様の負担です(レンタル期日までにご返送下さい)

※1:レンタル料金が1ヶ月5千円でも3ヶ月申込みは配送料は無料

— お近くのジャコスへお気軽に。

東京 03(436)6571 福岡 092(281)0930
大阪 06(281)1096 仙台 0222(83)0234
名古屋 052(563)0551 札幌 011(281)2001

株式会社 ジャコス

パソコンレンタル事業部 〒105 東京都港区西新橋3-8-3 ランディック新橋ビル

パソコン少年 遍歴の軌跡

藤本繁君 20歳

大人たちの間では、パソコン→一人遊び→コミュニケーションの欠如→ネ暗→困ったもんだという図式に心を痛めているというオハナシもチラホラ聞くが、ここに登場する藤本繁君（現在20歳・アルバイト中）もそのよーに見られる少年だった。それは4年前のことだった。まだまだ巷ではマイコンとかパソコンということは遠くのことだと思われていたし、ネ暗ということばもなかった。「家に来ればゲームができるぜ」という友だちの軽い誘いで、パソコン（TANDY TRS-80）に出会ったのは……。

元来、運動嫌い・人と同じことをするのはアホ・友だちはごく少数・趣味といえば乱読ぐらいという彼の趣味と生活にマッチしてか、藤本君とパソコンの相性は良かった。こーして彼は、コンピュータ・ロストラブを体験したのだった。

「別に、特別に熱中したというわけじゃありませんけど、世の中にこんなにも素晴らしいものがあるのには知ら

なかったという感じでした。始めはゲームばかりやってただけで、人と同じことやってもつまらないし、もっと知りたいって思っ、そいつにマニュアル借りて一週間ほど読んでみたんです。そしたらなんとなくわかるよーになって……」

友人はゲーム以外に興味は示さなかったが、一人遊びの好きな藤本少年はBASICを独学でマスター。いつの間にか彼とパソコンとのつき合いは進行していった。高2の春だった。

つき合えばつき合うほど欲しくなる。知れば知るほどひかれてしまう。パソコンも人間もその辺は変わらないのかどーかは知らないが、彼はパソコンを手に入れたくなった。とはゆーものの高校生の身、金はない。ただひたすらにアルバイトを続け、当時人気のあった日立のBASIC MASTER Jr.を買った。こうして彼とパソコンとのつき合いは、後にはひけないものとなってしまったのだった。

「やっと買えたのはよかったんですけど、その頃どんな機種がよいのかよくわからなくて割と騒がれてるものを買っちゃったんです。それです。BASIC MASTER Jr.ってのはレベルIIって機種のやさなおして、メチャクチャソフトが少なかったんですね。元々古い機種を改造したのだからそれですぐに飽きちゃって、触らなくなっちゃったんです」

そんなワケで始めの苦しい体験だったようだ。これはもつとパソコンを知るべきだと思いついた彼は、マイコンショップに入りびたるよーになる。それで研究の末、次に買ったのが富士通のFM-7。もうその頃には、パソコンなしの生活は考えられなくなっていた。いつの間にか高校は卒業し、彼はマイコンショップで

バイトするお兄さんになっていたのだった。

「秋葉原や渋谷のマイコンショップに通いつめたんです。ドイツ語の専門学校に行ってたんですけど、そこが週2回で暇なもんだから、マイコンショップでバイトできたら一石二鳥だし。でもそーすると、また別なのが欲しくなりだして、ついこの間アップルのコンパチを買いました」

初体験が悪かったのか、深みにはまってしまうのか、パソコン歴4年にして既に3台もの機種を買い替えている。理由はソフトが種類が少ないため……。

「アップルのコンパチは日本では考えられない程ソフトがあるんです。それにおもしろいし、感動できるんですよ。なんで8ビットゲームでこんなに表現できるんだらうみたいな世界があつて……アップルはおもしろい。今までののはけっこうつまんないのが多すぎた。それでよく市販のソフトを改造しちゃったりして遊んでましたけどね。アップル買ったか

らもうそれはしなくていいし、今は満足してますね」

こうしてマイコン少年はマイコンショップのお兄さんになり、そして今はソフトウエア開発の会社でアルバイトをしている。思えば高2の春パソコンと出会ってから彼の生活は大きく言っちゃうと人生は、パソコンと共に歩むことになってしまったのである。

「パソコンって文科系も理科系も関係ないでしょ。興味があれば誰にでもできるもんなですよ。パソコン少年がネ暗だとか言うのはパソコンを遊ぼうとする大人のヒガミですよ。僕は別に暗いとは思いませんよ。かえって機械ばかりいじっていると人と話がしなくなるんじゃないですか」

みんながパソコン始めたら人と同じことをするアホになってしまいませんか？という質問に、「そーですね。そしたらその時は、誰にも真似ができないソフトを作ろうかと思ひます」と答えて、藤本君は明るく笑った。





ちよつとだけイミ 真の、ハッカー談義

岸本岳史君 21歳

岸本岳史くん、21歳。東京理科大学
学応用物理学科の三年生……と書く
と、「わー、アタマいいんだ」と思う

人も多い！
そういう「うれしい誤解」は、ど
んとんして下さってかまいませんが、
ご本人は、ごく普通の大学生。シャ
イな好青年なのです。
応用数学研究会という、理科大の
コンピュータクラブで、IBM 43
41大型コンピュータを使用中の彼
コンピュータとの「おつき合い」が
始まったのは、いつ頃から？
「大学に入るまでは、もちろんマイ
コンだって持っていなかったし、コ
ンピュータのことも何も知らなかつ
た。
クラブに入った動機は、「何となく
面白そうだったから、ついフラフラ
と笑。特別にキカイが好きという
こともなかったんです」
どんなクラブなのか。
「うちのクラブは、応用数学研究会
といって、もともと学校の計算セン
ターにある、大型コンピュータを使
って、数学なんかの数値解析などを

やっているところだったんです。そ
のグループに分かれているんですよ。
数値解析班と、オペレーションズ・
リサーチ班と、統計班、それと、全
然方向が違いますが、OS（オペレ
ーティング・システム）班の四つ。
一応はOS班なんです」
そこで何をやっているの？
「OS班といっても、大学のコンピ
ュータだから、実際のOSはいじれ
ないので、高度なところでは、簡単
なプリプロセッサとかをつくりたり
先輩なんかからバスの簡単なコン
パイラや、パージョンの高い言語を
低い言語に変換する言語トランス
レータを残して行ったので、そうい
うのを研究などして……まあ、遊びな
がら勉強しています」
それじゃBAS-ICなんかは全然
やってないんだ。
「まずクラブに入ると、六月までは
フォートランを教わってもらうん
です。中には、高校の時からバ
ンココンを持
っていてBAS-ICをやっていた奴
もいますが、結局クラブではフォ
ートランから始まるので、大体一
列に並んじやうみたいです」
それから後は、班別に分かれて研
究活動するんだけど結局やる人
はやるし、やらない人はやらないとい
う感じになっちゃっているみたいで
低迷しますねえ、うん（笑）。

あとは、バイトでいろんな企業に
行くんですが、IBMのマシンが多
いでしょ。IBMはだいたいコンバ
チになっているから、ちよつとやら
せてもらったりとかして、そういう
ところで勉強したりする。そんな感
じてやってます」
大学のコンピュータは一年生でも
使えるの？
「三年生から。それまでは、バン
コ機でプログラムを自分で打って、三
年生とか四年生にかけてもらうん

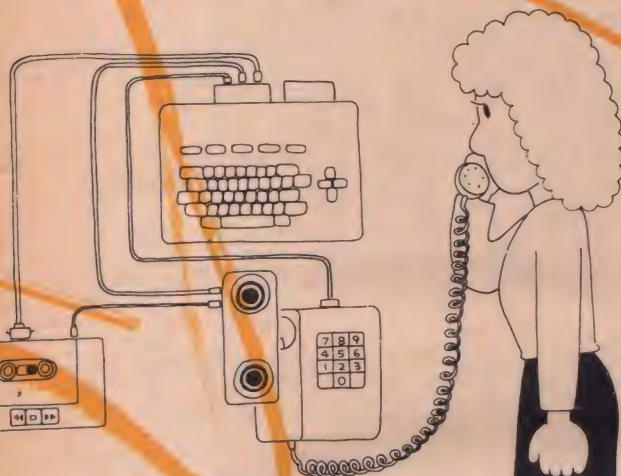
です。それまではオペレーションでき
ないから、能率なんかもの凄く悪い
ひといと、一日一回しか計算できな
いとか。計算が上ってくるまで、勉
強でもしていればいいんだろうけど、
もうたいがいバケツとして待つ
ているという平和さで。だから、そ
の反動で、三年生になると入り浸っ
ちゃう人もいますよ」
ハッカーみたいな人、いる？
「ハッカーって？」
コンピュータ中毒のこと。アメリ
カって、大学の図書館やコンピ
ュータ・センターが二四時間営業でし
よ。そこで、夜な夜なコンピュータ・
センターに現われては、コンピ
ュータで好きなことやって遊んで、朝に
なるとまたどっか行っちゃうとい
うほとんど廃人に近い学生がいて、そ
いつらがハッカー。社会問題になっ
ているんだ。

「……いるなあそういう（笑）。学
校には行かない、授業は受けない、
成績良くない、単位が取れないって
でも、うちの大学なんかは、単位
取れないとすぐ外におぼろ出され
ちゃうから、なかなかそこまで鬼に
なれないというところがあるし、それ
にコンピュータの稼働している時間
が決まっているから、ね。
やっぱりコンピュータのプログラ
ムなんてやる時に二〇時間とか集中
しないといけないものだから。毎日
ちよちよちよやって行っているも
のではないですからね。そういう意
味では、環境のせいだという気がす
るな。特に、センターの人間は、管
理についてウルサイでしょう。余り
自由に使えないということもあるし
だったら、バイト先でちよちよこ
使わせてもらった方が気が楽だし、
いるんなことも聞きやすいね。
むしろ、パソコンハウスに入り浸
っているガキの方がいいのかな、
日本のハッカー予備軍は、すごいも

んね、アイツらは。一日中いるって
いうし」
向うは、そういうハッカーに混じ
って、本物のインテリたちも勉強し
ているって言うからね。そういう両
極端がないと、ダメなのかね。
「うん。クラブの予算とか、大学の
設備とか。いろいろ制限があるでし
ょう。今だと、それなりに大学のた
つたら、プログラムとかスバどとか
まであるし、うちの大学は、料金が
高くなり過ぎるというので、TSS
も使えないから。その辺のことはあ
ると思う」
産学も直結になっているみたいだ
しね。
「パソコンでプログラム開発のバイ
トやっているのは、多いけれど……
そっちの方の鬼は多い（笑）」
パソコンについては、興味はない
の？
「あと五年位は、今買っちゃったら
損だっていう状態が続くそうだしな
あ（笑）。それとやっぱり、ディスク
がないと使えないと思うから。逆に、
今買っている人たちは、ゲーム以外に
何に使っているんだろって考えちゃ
う。自分が死ぬ一日前に買うのがい
いって話がある位だから（笑）。今は
まだ、オモチャになるコンピ
ュータがあるから、いいやって感じ」
でも、四年になったら引退して就
職があるんでしょう？
「うーん。もう皆に言われておりま
す。やっぱり、コンピュータ関係の
会社に行く人が多いんですけどね。
自分では、コンピュータのアーキ
テクチャーそのものに興味があるん
で、そういうことのできるところに
行きたいんだけど、会社入ってしま
えば、それとちよちよないから」
「そうすると、ハッカーになるしか
ない」
「ホントに（笑）」

2001年からのラブコール 未来テレフォン

僕たちの身の回りに展開する、最も身近なコミュニケーション・ネットワーク“電話”。その数は日本全国に5400万台。こんなに凄いメディア網を利用しない手はないぞ!! そこで我々未来商品研究所も名乗りをあげちゃおう。21世紀にはMSXテレフォンも出現するかな……!!?



留守がけ電話

MSXを使って留守がけ電話を実現化するとこうなり
ます。①電話機／(ただしMSX対応端子付。これは自動的にダイヤル
をプッシュするためのもの)②フック操作／音響カプラ——フックのあ
げさげやレコーダからの録音を流す(MSX端子付)③レコーダ——O
N・OFFやRECコントロールはMSXによって行う④未来テレフォ
ン対応MSX本体⑤テレフォンプログラムROM

●留守がけ電話
つまり留守番電話の便利さを逆転
してみようってコトだ。まず、こち
ら側に伝えたいメッセージがある。
これを相手に伝えたいのだけど、た
また相手留守しちゃってる。留
守番電話もない。帰って来そうなの時

間には、自分は他の仕事で外にいる
さあどうする。または、同窓会の幹
事をやらされることになって一度に
同じ連絡事項を多数に伝えなきゃな
らない。
そんな時、留守がけ電話は、初め
に自分の声をレコーダーに吹きこみ
相手のTEL番号や予定時刻をセッ

好みのままに相手にメッセージを!!

もちろん世の中の偉い人賢い人が、
こんなに凄いメディアを見逃すはず
がない。電話を含む電気通信網の利
用は、さまざまな分野で考えられて
いる。もう随分前から専用の通信回
線を使ったコンピュータの情報送受
が実用化されているのは周知の事実。
銀行やクレジット・カードのオンラ
イン化で、キャッシング・サービス
も日々、充実している。

そんな代表例以外にも、企業内の
情報交流やファクシミリなどなど世
の中いたる所で電気通信回線が利用
されている。最近では、パソコン用
の音響カプラも登場して、企業や団
体レベルでなく、個人レベルでも電
話回線を電話以外の目的に使うこと
が可能になった。
いやいや、これだけじゃすみませ
ぬ。ニューメディアの子供たちは、
もつともっと進歩するのだ。そのシ
ンボリック・ヒーローがINNS。
これは電電公社が21世紀の電気通
信システムとして計画している一大
プロジェクトだ。その建設費たるや
総額三〇兆円というから驚き!

そのシステムを、平たく言っちゃ
うと、現在のところ、5つの独立ネ
ットワークである電報、電話、電信
データ、ファクシミリをひとつにま
とめちゃうってこと。
具体的には、アナログ信号で送ら
れている電話網を、他の通信網と同
じくデジタル化する。そして、この
5大ネットワークを一本のデジタル
通信回線にまとめちゃうわけ。こう
すると伝送速度はスピードアップす
るわ、品質は上がるわ、料金システム
は合理化されるわということなし。

これに、大容量の光ファイバーや
通信衛星といったシステムが導入さ
れること、ますますグレードアップし
ていく。つまりはテレビ電話、VRS
(画像伝送システム)、キャブテン
ファクシミリ新聞などの多くの通信
サービスを低コストで手軽に提供し
てくれる。
こんな万能ネットワーク時代には
どんな電話だって思いのままに作れ
てしまう。そこで、当研究所の主任
研究員が、常々こんな電話があつ
たらなあ」と話しているのがコレ。

●テレホン・カード ジョッピング



ジョッピング電話

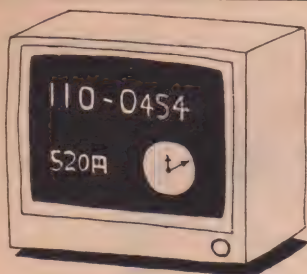
現在のカード・テレフォンが赤電話
にも採用される。しかも、簡単な買い
物は専用カードで買えるように!!

この間から実用化されたカード電
話。小銭もいらないし、もう少しで
数が増えればかなりの便利モノ。で
どうせならこの際、あのカード規格

どうして応待が終わっちゃうなんてオ
モシロ現象も。こうなると、電話フ
ァクシミリと同様、深夜、相手の事
務所が閉っていても情報だけは送っ
ておけるから、便利さも増すだろう
ところで、近頃、電話ファクシミ
リの普及にともなうイタズラ・プ
リントが流行の気配とか。朝、会社
や事務所に出社してみると、どこか
らともなくイタズラ書きやマンガが
送られてきていたりする。夜中の自
動受信では、こんな一方的な配信を
防ぐ術もないというわけだ。

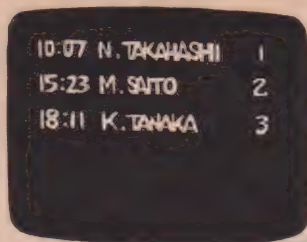
●文字多重電話

つまり、留守番電話に入った相手の声を、すべて文字ディスプレイで読ませちゃおうって仕掛け。声をMSXが音声認識して信号記録化しちゃう。まあ、留守番電話も便利なんだけど、相手からの用件の録音が10分も20分ももたてちゃうと、その間中、テレコにくぎづけになってしまうのがめんどろ。こうしたメッセージは、リアルタイムに聞いていくより、文字情報として、パッパッと流し見した方が早い時もある。そこで、文字に変換されたメッセージを、CRTディスプレイで読んじやおうってワケ。まあ、ここまでは不可能としても、留守番電話に録音されたメッセージの件数、時間、発信者名がわかるだけでも十分便利なはず。



文字多重電話

留守番電話の録音内容をディスプレイしたり、電話をかけてからの経過時間、料金、相手の番号などをディスプレイする。



こりやもう、読んだとおりのウォークマン版の携帯電話。MSXの利用とは少しだけ離れてしまうけど、こりや便利だつせ。車載電話も結構実用化されて、次なるステップは、バイク用電話、そして、最終的にはこのウォークマン・テレホンだ。とはいえ、忙しく動き回るビジネスマンには、赤電話を捜してウロウロしたり、行列の後ろでイライラしたりすることもなく、絶対ウケる。

ましてや最近の長電話おしやべり族にはピッタリ。自宅からかけていても1時間や2時間のおしゃべりなんて珍しくないよっていう人には、通学や通勤途中に遠く離れた友だちと自由に会話できるなんて夢みたいなお話だぜ。

●テレフォンナンバリーメモリ

LSIチップ内蔵のメモリーカードが最近の流行とか。これを電話番号の記憶に使ってしまう電話なんていうのも面白い。出先で友人や仕事先に電話する時、電話ボックスに入つてアドレス帳を開くという行為は結構めんどうくさいものだ。

何本もの電話をかけなければならぬ時なども、手帳のあちこちを引くのが意外と大変。よしんばかけ終つても、うっかり手帳を電話機の上に置き忘れちゃったりする。

その点、このメモリーカードは楽だぞ。この中には、自分と交際のある個人、会社のすべての局番が記憶されている。電話ボックスに入ったら、専用のスリットにカードを差し込む。すると電話機の表示ディスプレイに、次々と記憶された人物名が流れていく。かけたい人物が表示されたところでコール・ボタンを押せば、それだけで電話がつながってし

●ウォークマン電話

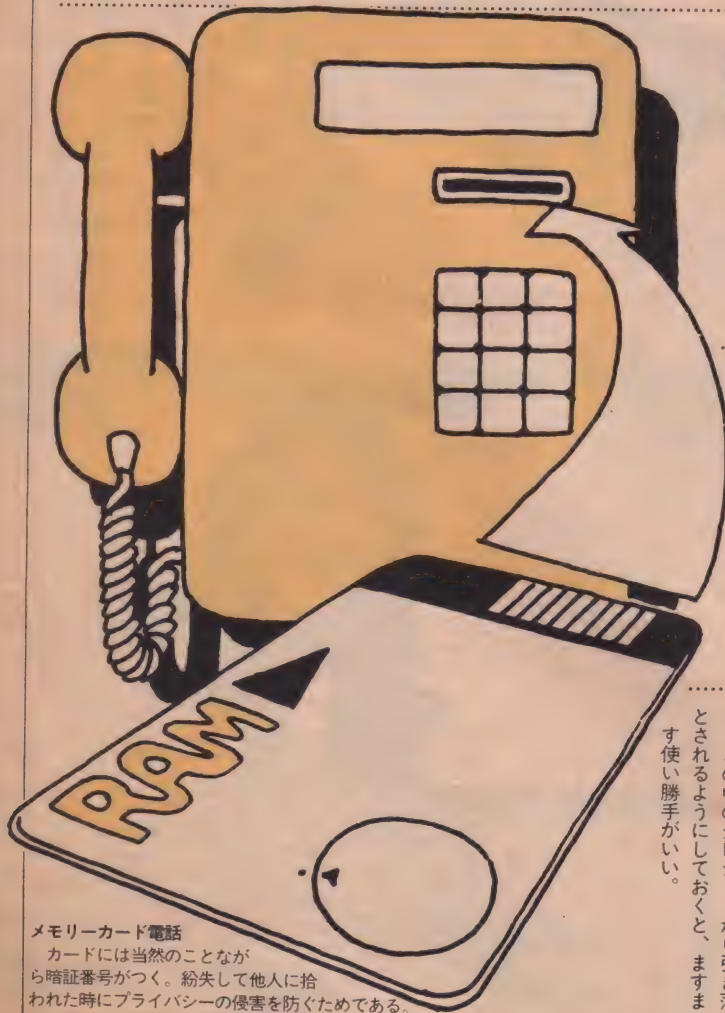
ウォークマン電話
しかしまあ、こんなヘッドホンをしてブツブツ喋りながら歩いている人というのも、ちと無気味ではあります。



まうという仕組み。もちろん、リストを前・後に早送りするキーもついている。電話番号のインプットは、もちろん、

ん、街角の電話ボックスでもできるが、ここはひとつMSXテレフォンを使って家でやってしまいたいものだ。

のまま、タバコやジュースの自動販売機に使えないものかしら……？
それと、テレビやカタログ雑誌を見てのテレホンショッピングに使用したりするとい。電話局内の情報センターが、実際のお金の出入りを監督することになるだろうけど……。
(二)までくると、ホーム・バンキング時代も見えてくる。まあ、物品の販売となると、いろいろ問題も多いだろうけど、タバコなんかは同じ公社同士、仲良くネットワークを張つて、このカードで買えるようにならないかな。また、このカードが、家庭用の電話機で使えるようになると、よく話題になる電話料金の不明朗なども一気に解決されるんじゃないかな。



メモリーカード電話

カードには当然のことながら暗証番号がつく。紛失して他人に拾われた時にプライバシーの侵害を防ぐためである。

だ。
メモリーカードは、もちろんバッテリー内蔵のもの。また、電話料金も、この中のクレジットから引き落とされるようにしておくと、ますます使い勝手がいい。

女性のプログラマと テクニカルライターの集団、 それがシステムハウス・オプトだ

「別にそれほどコンピュータが好きだったわけじゃないんです。ただ仕事をするのが好きで、それでなんとなくこんなことやってるんです」という石塚日出子さんは、システムハウス オプトという会社を友人藤原君枝さんとともに設立して今年

「何かコンピュータユーザーの役に立てる仕事をしていきたい」ということで女性ふたりが始めた会社がある。システムハウス オプトがそれだ。社長は藤原君枝さん三十三歳、そして取締役は石塚日出子さん二十九歳。二年の間に単行本を五冊出版し、同時に数々のマニュアルを書き上げている。現在、オプトは社員が六人。女性ばかり、プログラマや編集スタッフを集めてガンバっている。今月はこのオプト取締役の石塚さんに話を聞いてみることにした。

で二年目になる。

石塚さんは北海道生まれ。産業能率短大でマーケティングを専攻して卒業後最初に勤めたのは広告代理店だった。コンピュータを初めて見たのはちょうどこの頃。広告の仕事の関係で、会社の人々がタンデムのTRS-80を持ってきた。「何だか触わった壊れてしまいうそう。それが初めてコンピュータと出会ったときの感想だという。

その後、石塚さんは家の事情で会社を辞めて一時北海道へ帰り、そして再び東京へ。就職したのはコモドルだった。藤原さんと出会ったのもこの時期だった。このときから石塚さんはコンピュータと本格的につきあい出す。藤原さんはプログラマとしてコモドルで働いていたのだ。「その頃はまだコンピュータが難し



いものだなんて誰も言っていなかったときでした。だから私もコモドルに入ることに何の抵抗もなかったし。藤原さんとは急に仲良くなってしまうって彼女の部署にひっぱられちゃったんです。そこでの私の仕事は、ショー関係のオペレーションということでした。でも、最初は仕事も少なかったんです。それで私は、会社に置いてあったベットのかわりにCBM、ビックといったマイコンを、マニュアルを見ながらいじりだしたんです。わからないところがあると、副社長をひっぱってきて解説を頼んだりしてね(笑)」

そんなコンピュータとの格闘が入社後三ヶ月くらい続いた。そしてその間に藤原さんは会社を移っていった。「私を勝手にひっぱっておいで、なんて思いましたけど(笑)。でも会社が変わっちゃっても、仕事でわからないこととかあると、いつも藤原さんに電話して聞いたりして、つきあいは続いています」

会社で半年がたった頃、石塚さんは西武デパートやラポルトのマイコン教室の先生として子供たちや一般の人にマイコンの講義をするのが主な仕事となっていった。「最初はすごく疲れました。子供たちはケンカするし、質問されても答えられないなんてこともありましたしね。でも、だんだんと慣れてきて、それに教えてるうちに自分でもコンピュータのことがよくわかるようになってきたんです」

そんなとき、ラポルトの方から休みの日だけでいいから個人的に講師をやってほしいという話が石塚さ



●ネコのシゲもオプトの一員。みなしやん、オプトはスタッフを募集しているニャン。ヨロシクとのことでした。
●藤原さんと石塚さんと書きあげたマニュアルは、数十冊になる。ポイントには誰にでもわかるように書かれているところだ。



●栗原文子さん 25才 イラストレーター
コンピュータ好きもいけれど、あまりのめり込まないでホドホドに。



んところに舞い込んで来た。まさに日本がマイコンブームになり出したという時期のことだ。

「ラボポートからの話を藤原さんにしたんです。そうしたら藤原さんがすごく乗り気になっちゃって。独立してふたりで何か仕事をしないかってことになったんです。私もそろそろ会社を辞めようかと考えていたときなので、それじゃあ、藤原さんはプログラムが組めるし、私はマニュアルが書けるので、ふたりで何かコンピュータユーザーと直接関わっていける仕事をしてみようかということになったんです」。

そして独立した石塚さんと藤原さんのところへ最初に来た仕事は、ヤマハのマイコン教室で使うBASIC入門書を書くことだった。プログラムの部分は藤原さんが、マニュアルの部分は石塚さんが書いた。「その時点からマニュアルを書いたりするのが主な仕事になってきましたね。ヤマハではワイズのマニュアルなんかを書きました」。

やがてふたりで仕事を始めて5ヵ

月、ふたりだけではどうしても大きい仕事ができないということで、石塚さんと藤原さんは会社を設立した。それがシステムハウス オプトである。

会社を設立してからの石塚さんと藤原さんの仕事ぶりは目覚しかった。「マイコンとマイコンをつなぐ法」、「マイコンBASIC入門」(以上、日本実業出版社)、「ハンドヘルド・コンピュータ おもしろ便利ノート」(アスキー出版局)など単行本を次々と書いた。出版社からの「書いてくれ」という依頼は常に絶えないという。

「マニュアルを書いたりするのは、男性よりも女性の方が向いているんじゃないかって思うんです。男性の場合、どうしても文章が固くなってしまうし、知ったかぶりっていう書き方になってしまふんですね。その点女性には文章も柔らかいし、できるだけ簡単にわかりやすく書こうとするんです」。

その藤原さんの言葉どおり、今会社には女性ばかり六人、プログラマーや編集スタッフが集まってガンバっている。

「今、マイコンはすっかりブームになつてしまったというカンジですけ

石塚日出子

システムハウス・オプト
取締役



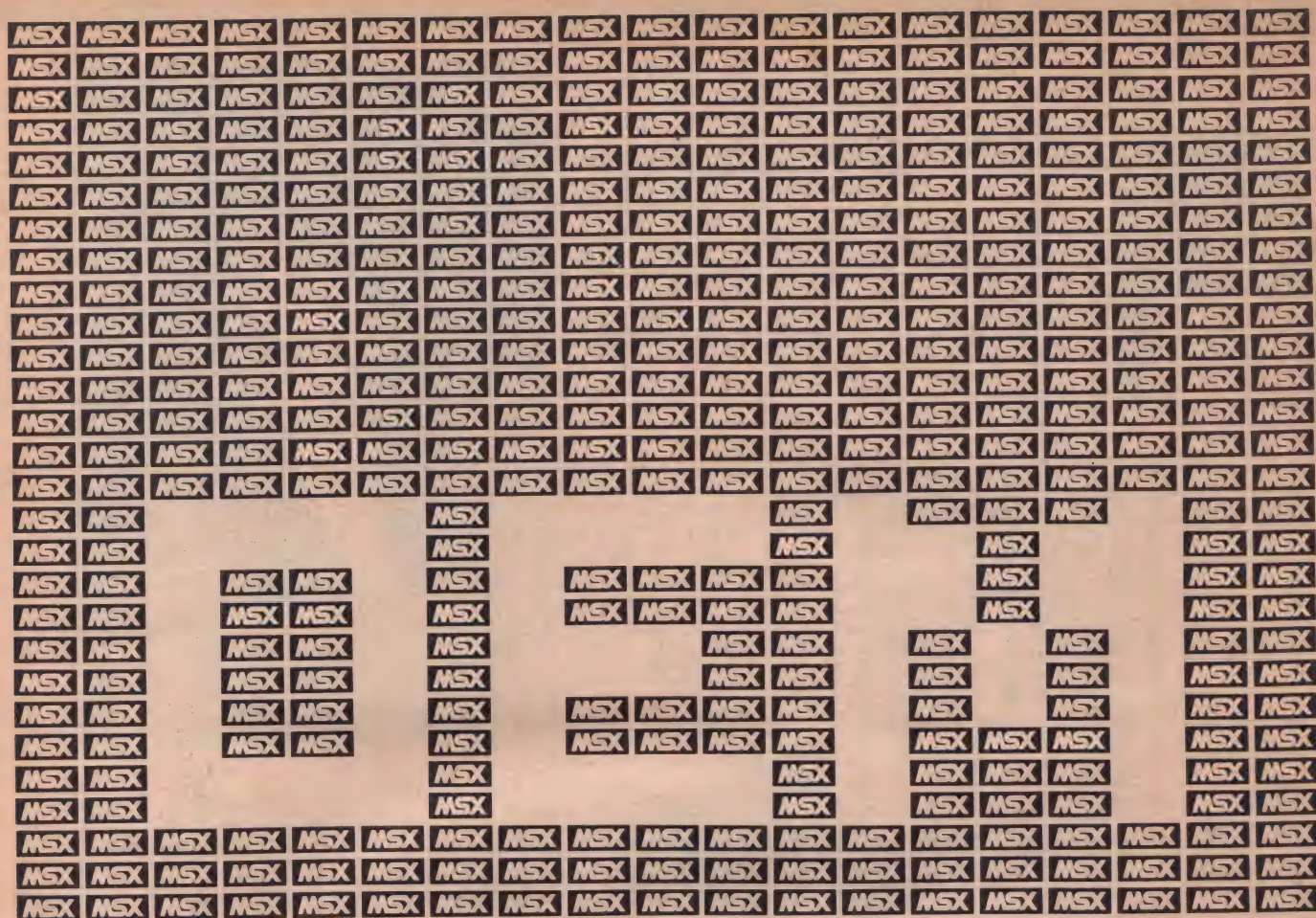
●江村留美子さん 22歳 プログラマー
コンピュータはやればやるほど面白いですよ。自分でプログラムを作ってみるのもいいんじゃないかな。
●斎藤高子さん 28歳 テクニカルライター
コンピュータとは遊ぶつもりで長くつきあっていくことをおすすめします。
●矢沢慶子さん 27歳 総務
オプトはみんな若くてガンバってますのでよろしく。



ど、私の考えていうのは独立したときと全く変わっていませんね。とにかくこれからもコンピュータユーザーのサポートをしていきたいと思っています」。


藤原さんの言葉とは反対に、システムハウス オプトはこれからも時代の波に乗って、どんどん大きな会社へと発展していきたい。六人の女性たちに期待したい。





MSX 対応機 ROMカートリッジ発売

組立から完全商品化まで。

製造元
 名幸電子工業株式会社
 MEIKO ELECTRONICS INC.

〒252: 神奈川県綾瀬市大上324 ☎(0467)76-6001

発売元
 Pax Electronics Japan Corp.
 パックス・エレクトロニカ・ジャパン株式会社

〒101: 東京都千代田区外神田3-9-2(末広ビル) ☎(03)257-1085代
 FAX: (03)253-6213 (GII・GIII)

OEM販売でおこなっております。
 カートリッジのみの販売も
 お受け致します。
 詳しくは、パックス・エレクトロニカ
 ジャパンまでお問い合わせ下さい。

HARD

News & Review

ハードニュース
& レビュー





メカニックなものが好きで音楽が好きで、一度シンセを弾いてみたいけど自信がない。そんなキミにおススメなのが、ヤマハのYIS-503だ。本体下部の60ピンスロットに「FMサウンドシンセサイザユニット（19,800円）」を差し込み「ミュージックキーボード（17,800円）」をつなぐと、8音ポリフォニックの本格的なデジタルシンセサイザに早がわり。オートリズム機能、自動伴奏機能も付いて、キーボードに触れるのがはじめてでも安心だね。演奏データをRAMに記録できるので、オートリピートも可能。練習過程のデータを力セットテープにセーブしておけば、後で聞いて思わず赤面なんてこともありそうだ。とにかく上手い演奏を聞きたいのなら、プレイカードを使った自動演奏が楽しめる。プレイカードセット（12,800円）をスロットに差しこめば準備完了。

ミュージックファン待望

カードリーダーでミュージックデータを読み取って演奏開始。腕に自信があるならメロディーパートを受け持つことだってできるゾ。

発売は来年の春になるけど、「漢字ワープロユニット」も用意されている。約3,000字の漢字ROMが内蔵され、ユーザー登録も可能。カタカナ、かな変換に加えてローマ字変換が使えるのもミリョクだね。

キーボードはステツブスカルプチャー方式を採用し、キータッチも上々。リターンキーも大きく、これなら打ち間違いがないね。ユニークなカーソルキーも手伝って外観、性能ともに満足していくマシンだ。

12月10日発売（64,800円）

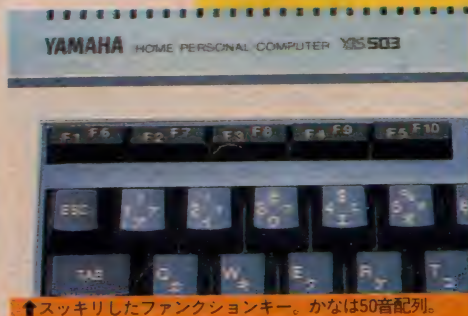
音楽のためのハード/ソフトに関するヤマハならではのノウハウと、ヤマハMSX専用に新開発された7種類のカスタムLSIによって、本体および周辺機器の回路部分の高集積化を達成。ヤマハ独自の周辺機器でシステムアップすれば本格的ミュージックコンピュータに変身する。

ヤマハ

YIS-503



↑本体右側のジョイスティックスロット。2個接続可能。



↑スッキリしたファンクションキー。かなは50音配列。



↑ユニークな形状のカーソルキー。使いやすそうだ！

YAMAHA HOME PERSONAL COMPUTER XS503



HARD News



↑カードリーダーとインターフェイスカートリッジ。



↑FMシンセサイザの端子群。キーボードをここに接続。



↑左からプリンタ、カセット、コンポジットの各端子。

ソニーHB-55は ビギナー向けの やさしいMSX

ひとびとのヒットヒットというコンセプトで発売されたソニーのMSXマシン「HB-55」は、初心者向けの親切なホームコンピュータになりそう。手順は簡単なカセット感覚。付属のデータカートリッジをボンと差し込むだけで住所録やスケジュールがすぐに作成できてしまう。キーボードはひらがなカタカナ対応なので、英字の苦手なお父さん、お母さんにも楽しく使ってもらえそう。カラーは、レッドとシルバーの2色。デザインも親しみやすく前面に丸みをつけてある。少しずつパソコンをマスターしようかなという人に最適。

手順は簡単、 カセット感覚

パソコンのビギナーにとって一番望ましいマシンは、やはり簡単でわかりやすいということ。

めんどくさい手順なしで、すぐ使えるマシンがあったら、即、手に入れたというのはいまの時代と同じ意見じゃないかな。ここで登場するHB-55は、そんなユーザーのためのパソコンらしくないパソコン、誰でも使えるホームコンピュータといえそう。

まず、付属のカートリッジをボンと差し込むと、すでに組み込まれているプログラムが働き、特にコンピ

ュータの知識がなくても買ったその日から、パソコンとして使うことができる。

カートリッジは、カセット感覚で差すだけだから、メカに弱いお母さんでも安心して利用してくださね。

キーボードは、キーのストロークが短いの、使いたくない人にはちよつと打ちにくいかもしれないが、なにしろひらがな、カタカナ対応なのでわかりやすいことこの上ない。

配列は、アイウエオ配列(50音)になっているし、カーソルキーのスペースは広くとってあるため、ゲームをするとき、ほかのキーと一緒に押してしまうという心配がなくていい。

ひらがな
も、お母さん
に簡単！



★カセット感覚でワンタッチ



★スイッチを入れるとこの画面がでる。



HARD Review



	RETURN	DATA	ESC
リットー・アール・ピー	83-359-8266		
まじくろあ	8958-27-3725		
まじくろあ	8593-51-6482		
ピーシー	83-265-6377		
ピーシー	83-982-6895		
ほるけんさうし	83-834-7671		
ほどこんと	83-821-1538		
にほんしずくせい	83-367-3741		
どうかいりき	84-456-4611		
でれしずくせい	86-632-8925		

■作成した住所録のリストを出したところ。この中から知りたいところにカーソルを合わせて、リターンキーを押すと、住所が出てくる。

■お父さんはHB-55でスケジュール管理。さて12月8日は……『MSXマガジン』の発売日。「ヘンコウ」「サクジョ」もあるから、必要がなくなったらすぐに削除できる。



毎日、仕事に忙しいお父さんはメモをなくしたりということがないし、家族の行事と、会社の仕事を一緒に入れても同僚に見られる心配もない。なによりも、ボタンひとつでデータの出し入れができる快感を味わってほしいものだね。

住所録だって “ひらがな”だぞ

さっそく動かしてみよう。まずデータカートリッジをスロットに差し込んでメニュー画面を出したら、一番上のメニュー、住所録を作ってみよう。カタカナで「ジウシヨロク」と書いてあるところにカーソルを合わせてリターンキーを押すと住所録の初期画面が出てくる。そこで「サク

セイ」にして、「かな」キーを押し、キーボードをたいていくだけ。もちろんローマ字で入力したい人は、「かな」キーを押さないでそのまま打ち込んでいくだけでいい。

次にスケジュール表を作成してみよう。住所録と同じように「スケジュール」にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、スケジュールの初期画面が表示される。同じように「サクセイ」にカーソルを合わせてリターンを押すと画面が変わりすぐに打ち込んでいくことができる。

写真はデータは、打ち込んだものをリストで出したところである。ひらがなだから、小さい子供でも簡単に作成することができる。

データは、一本のカートリッジで八〇名分は入るが、足りなくなったら、別売のカートリッジを利用するとい。先方の住所や電話番号が変わったときなども、データを消して打ちなおすだけだから、インク消しや消しゴムなどというめんどうなものを使わなくてもすむわけである。

データは、一本のカートリッジで八〇名分は入るが、足りなくなったら、別売のカートリッジを利用するとい。先方の住所や電話番号が変わったときなども、データを消して打ちなおすだけだから、インク消しや消しゴムなどというめんどうなものを使わなくてもすむわけである。

毎日、仕事に忙しいお父さんはメモをなくしたりということがないし、家族の行事と、会社の仕事を一緒に入れても同僚に見られる心配もない。なによりも、ボタンひとつでデータの出し入れができる快感を味わってほしいものだね。

スケジュール管理 もおまかせ

ゲームで楽しさ 倍増

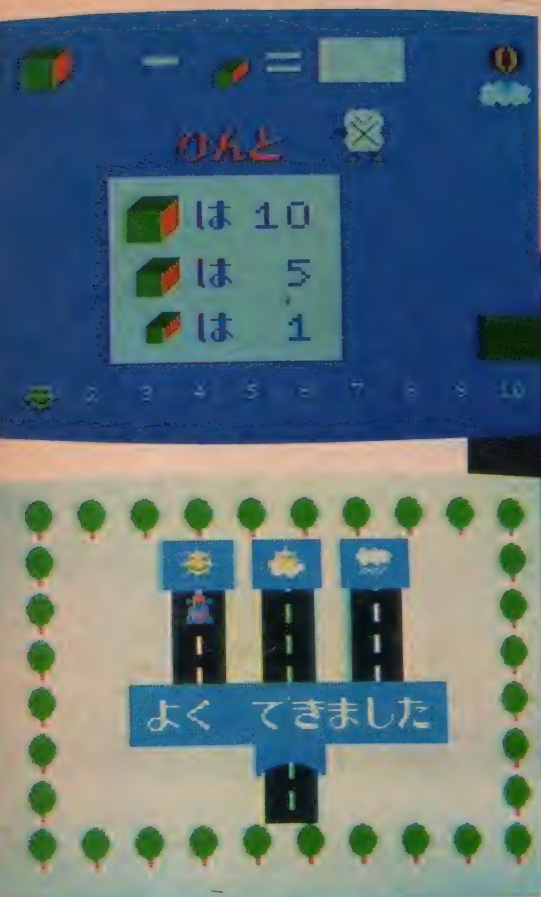
これまでゲームの楽しみは、お兄さんだけのものと相場が決まっていたが、ホームコンピュータの出現で、お父さん、お母さんにも楽しんでもらえるようになった。

ゲームの数は、年内でカートリッジ、テープベースを含めて一五〇本ぐらいいは出ると思われる。ユーザーサイドとしては、ゲームをセレクトできるから買ってガッカリするということもなくなっていくに違いない。



マシンを手に入れたら、あとはソフト次第だからね。ボクたちとしてもソフトハウスに期待したいところだ。

ジョイスティックは、もちろんMSXマークのついているものならどのメーカーでも使えるが、ソニーのジョイスティック「JS-55」は、ビギナーにはちよつと硬いようだ。しかし、デザインがかわいいし、にぎる部分も女の手にちようと入るぐらいいので安定した操作ができる。ジョイスティックを二本セットして二人でゲームを楽しむのもいいね。JS-55の価格は四、五〇〇円。



↑ランドコンピュータの教育ソフト
“まんてんくん”より。1回に、10
問の問題が出るので、キーボードを
使って答えていく。その判定によっ
て、“晴れの顔”“くもりの顔”“雨”と
三段階の表示がでてくる。初めに、
“雨”だった人は、“晴れの顔”(よく
できました)になるようにがんばっ
てほしい。



ボクはお勉強に ガンバルぞ！

パソコンはお遊びだけと決めこん
でいる教育ママゴンさん、お勉強だ
ってしっかりできるんですよ。もち
ろんソフト次第で学力がアップする
かどうかが決まるんだけど、えんぴ
つとノートにあきあきしているボー
ヤに最適。絵を見ながらパソコンで
おペンキョなんて、さすが現代っ子
だね。

ただし、パソコンで学習するだけ
で成績が上がると思ったら大まちが
い。

いつの世もこればかりは、本人
の努力しだいですからね。パソコン
とノート学習を上手に使い分けてほ
しいね。

すでに、学校教育にパソコンを使
用しているスクールもあるというか
ら、幼児期からキーボードと慣れ親
しんでおくのも決してス・ス・んだこ
じやないかもしれない。教育ソフト
は今のところ数は出ていないが、ソ
フトハウスの動向として質の良いも
の、楽しいもの、わかりやすいもの
をということ、少々、時間はかか
りそうだが、とにかく、ソフトハウ
スに期待するとしよう。

各部分の名前も 覚えておこう

HB-55の独自のソフト内容を説
明してきたが、ビギナーとしては、
やはり各部分の名称も覚えておきた
いものだね。

パソコン雑誌を読むときの参考に
なるし、最低これぐらいは知ってた
ほうが今後もないかと便利です。

①POWER(電源)スイッチ 電源
を入れるとき押し。切るときはもう
一度押し。カートリッジの出し入れ
は、電源を切った状態で行うこと

②スロット ゲームなどのカート
リッジを差し込むところ。

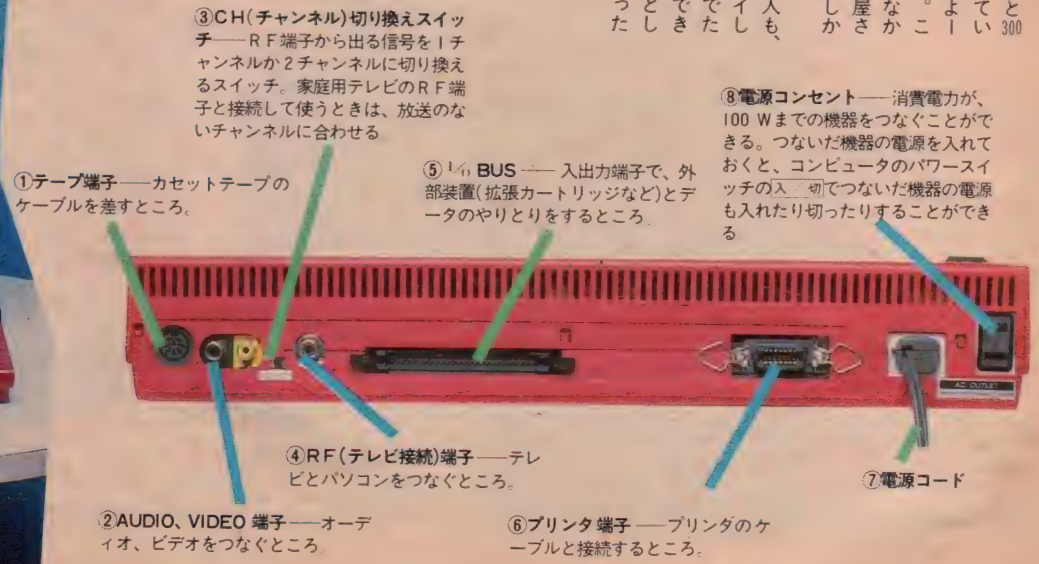
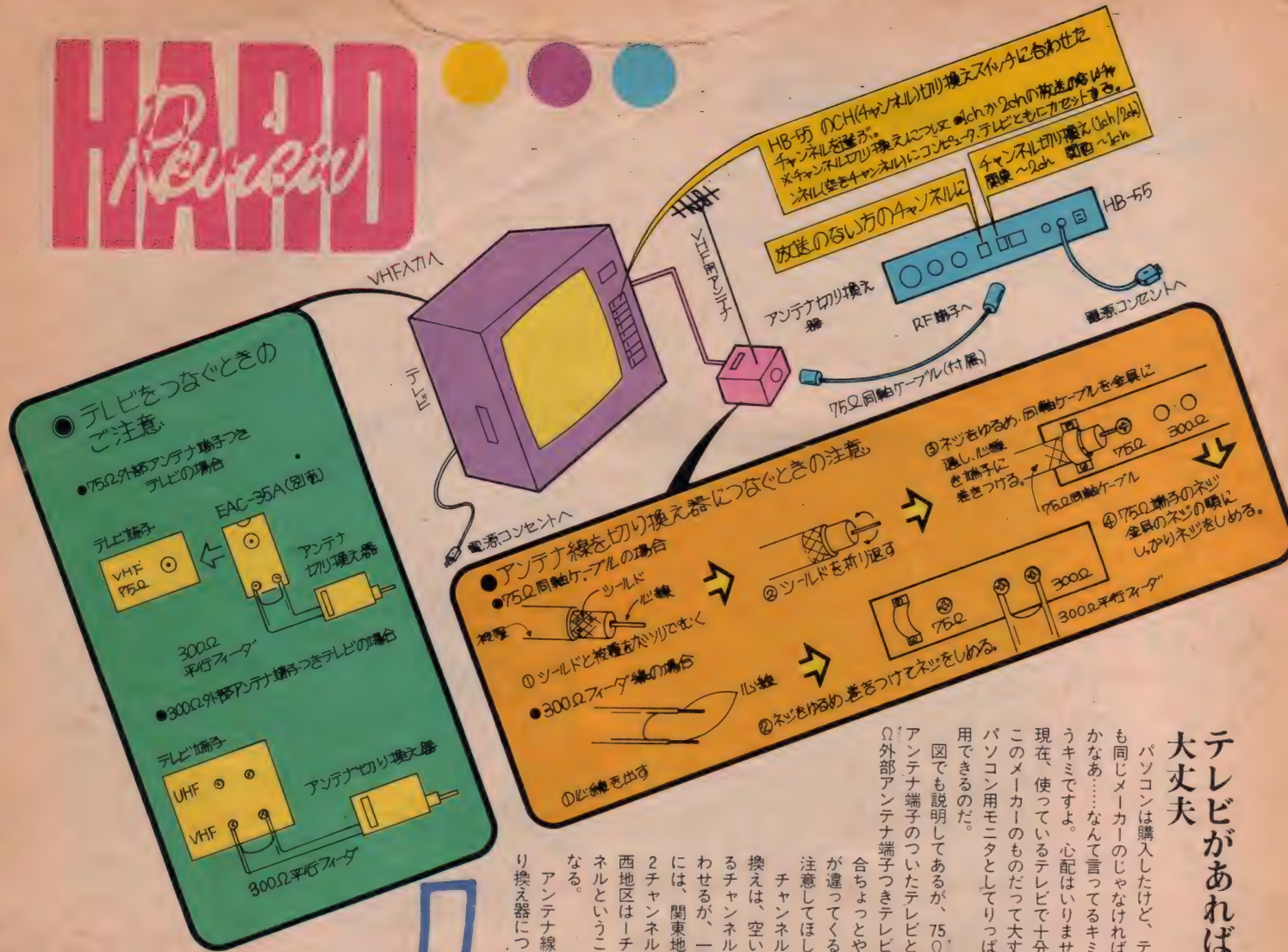
③キーボード プログラムやデー
タなどをコンピュータに入力するた
めのもの。

④コントローラー ジョイスティ
ックを差し込むところ。機種によっ
ては、“ジョイスティック”“ボード”
と表示されている。



HARD

Review





●HB-55は、レッドとシルバーがあるが、このカラーリングはトリニトロンの色に合わせてある。

HB-55の主な仕様

C	P	U	Z-80 A
R	O	M	MSX BASIC ROM 32 Kバイト HB-55 ユーティリティ SOFT 8 Kバイト
R	A	M	Main 16 Kバイト Video 16 Kバイト
表示	文字		32文字×24行 40文字×24行
	グラフィックス		256×192ドット
カラー表示			16色
スプライト画面			32枚
キーボード			ASCII配列(英・数字・グラフィックス記号) 50音(ひらがな、カタカナ)
インターフェース	R F 出力		1 ch / 2 ch
	ビデオ出力		コンポジットカラー
	カセット		1200 / 2400ボー FSK方式
	プリンタ出力		MSX規格パラレル
	オーディオ出力		モノラル 1ch
	ジョイスティック		2個接続可能
	拡張バス		50ピン 1 / 0バス
カートリッジスロット			1スロット
電源			100 V・50Hz / 60Hz
消費電力			18W
大きさ			405×67×245mm(幅 / 高さ / 奥行き)
重さ			2.5kg
色(本体)			赤・シルバー
価格			54,800円
付属品	データカートリッジ(4 Kバイト)		
	BASICマニュアル「はじめの一步」		
	住所録、スケジュール、メモ帳の説明書		
	取扱説明書		
	家庭テレビ用接続ケーブル(75Ω同軸ケーブル) カセット接続ケーブル		

ジョイスティックは二本つなげるよ
ジョイスティック、という名前も、そろそろ覚えてくれたと思うけど、要するに、ゲームソフトなどを操作する棒のことである。カーソルキーを使ってもゲームはできるが、どうもカーソルは苦手という無器用な人には、ジョイスティックをおすすめしたい。

特殊な場合をのぞいては、どこのジョイスティックでも接続して使えるので、自分に合ったものをセレクトできる。

といって、ゲームの腕の悪さをジョイスティックのせいにするのは、ちょっと考えものだね。その場合はひたすら練習(笑)あるのみ。二本まで接続できるので、友だちと競ってみるのもいいね。

HB-55で、キミのライフスタイルをもう一步アップさせてみよう。



強い、ワイ、今日のお勉
強、終わったぞ！



HARD Bureau

初心者にとってマシンに向かって、まずなにをするのかということは大きな問題点。ROMカートリッジだっとうやうに差し込むのか、知らない人って多いんじゃないかな。手とり足とり教えてもらうのもいいけど、とりあえずスイッチを入れてみるのが大切。日立H1は、スイッチを入れるとすぐメニュー画面が出て、楽に始められる。とりわけ、ROMの差し込みかたがわからない人は、"F3"を押してみよう。親切に説明してくれるよ。

軽いタッチのプレイメイト パソコン日立H1

パソコンって

こんなにやさしかったの？



■マシンを前にして、なにをしていいかわからない人は、とにかく電源スイッチを入れてみよう。下のメニュー画面がでてくるので、中から選んでファンクションを押すのだ。

ファンクションキーで メニュー選択



パソコンといえば、触れるときの恐怖感と、むずかしいというイメージがつきものだった。しかし、日立から発売されるMSXマシン、H1は、キャリングタイプのまさに若者向けのマシンといえそう。色とデザインから見ると、マニアにはちょっともの足りないが、軽い気分でパソコンを使ってみようというビギナーには人気が出そうである。

H1の特徴は、初心者でも簡単に動かせるように、サウンドプレイとスケッチのソフトが内蔵されているところ。ファンクションキーを押すだけでメニューがすぐに選べるのである。まさに軽いタッチのプレイメイトパソコンといえそう。ファンクションキーは、キーボード前面の左上に位置しており、F(ファンクション)で表わされ、F1からF10まである。F1では通

常のBASICの初期画面、F2ではモニタ機能の一覧表、F3はROMカートリッジのつかいかた、F4はスケッチ(お絵描き)、F5はサウンドプレイが、それぞれ選択できるようになっている。

H1を手にして、まず何をするかわからない人はとにかくスイッチを入れること。そうするとメニューのファンクションキーを押せば良いのである。

画面にはもちろん日本語、それもひらがな、カタカナで出てくるのでそれに従って進んでほしい。初心者の人は、まずファンクションキーの位置と名称をここでは覚えよう。メニュー画面でF1からF5まで使うほかに、ファンクションキーにはいろんな働きがある。これはBASICOモードで使うのだが、F11



F1を押してみると BASICの初期画面

まずはファンクションキーの「F1」を押してみよう。ここで出てくるのはBASICの初期画面。プログラムリストを入力するときや、作成するときを使うんだけど、プログラムはまだ作れないという人は、本誌とじ込みのリストを打ち込んでみよう。リストを見ながらその通りにキーボードをたたくだけ、といっても安心はできない。なにしろパソコン

ンていうのは正直だから、人間のちよつとした打ち間違いでもそのまま出してしまうからだ。少しぐらい間違ってもいいんじゃない？ などとコンピュータを頼ってもムダ。結局パソコンも人間がちゃんとしてコントロールしなければ動かないってことなんだ。

ここでちよつとBASICの説明をしておくと、コンピュータというのは、マシン語といつて0と1の組み合わせた言語しか理解できないが、それだと人間にとってはわかりにくい。そこで人間にもわかりやすくした言語がBASICなのである。BASICのコマンド(命令)の例をあげてみると、RUNはプログラムを実行させること、LISTは出力装置にプログラムのリストを表示させること、DELETEはプログラムの一部を削除すること、などがある。

F2を押すとマシン語モニタが出現

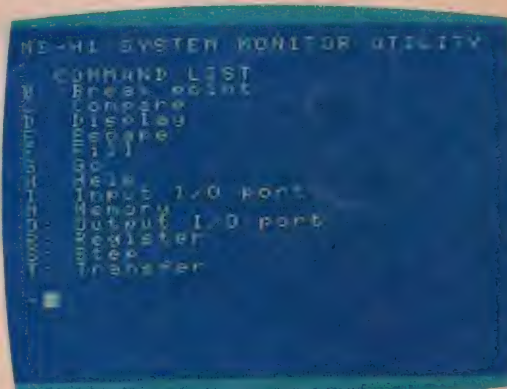
BASICについては、本誌でも講座を開設しているので少しづつマスターしていくことにしたい。

日立H1は、そのへんを見越してマシン語モニタを標準装備している。F2のキーを押すと13種類のコマンドを備えたモニタが起動する。これは、MSXの開発用につくられ、技術者によって実際に使用されたものだから、十分にそのニーズを満たしてくれるのだ。

■F3でROMカートリッジのつかいかたを教えてくれる。ウレシイネ!



■F1を押すとBASICモードになり、プログラムを入力できる。



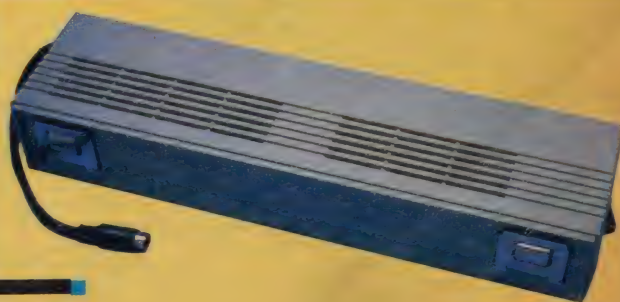
■F2でマシン語モニタになる。13個のコマンドをもっている。

■本体だけあっても電源がなければ動くはずがない。H1のユニットはワンタッチ着脱式なので片手で持ち運びが重いということはない。欲をいえばバッテリーバックが使えてハンドヘルドコンピュータならいいね。

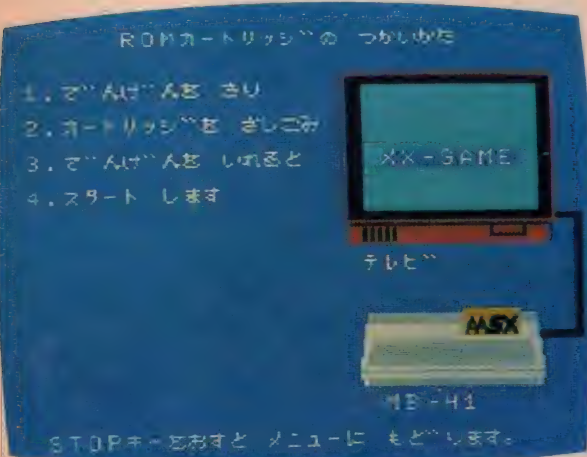
F3はROMカートリッジの使いかた説明

こんなに親切にしているのだから、かと思えば驚いたかどうかは別として、ビギナーにとつてうれしいソフト機能がF3である。なにしろROM

電源はどうなってるのかな



カートリッジの使いかたが、ていねいに図入りで説明してあるからだ。これでもわからない人は、ゲームをやるときにパソコンのつかい方を考えたほうがいいね。まず電源を切るところから始まる。ソフトがスタートするまでの手順を覚えてくれるから、まったくパソコンを使ったことがない人でもすぐにスタートできるようになっている。



HARD Review

電源ユニットは本体に
ワンタッチ着脱式
のマニアックな
ドッキングメカを
採用

キャリングハンドルで
持ち運びも簡単よ。



日立MB-H1の取扱説明書



日立H1の取扱説明書は、
ビギナーでもわかりやすい
3つの部分からできている。
『基礎編』のベーシック基礎編
『ベーシック文法編』と、操作
方法はもちろんのこと、ベーシッ
クのお勉強がらくらくできるとい
う300ページの親切な構成。



◆コンパクトなボディにモニター、スケッチ、
サウンドとさまざまな機能を盛り込んだ日立
のMSXマシン“MB-H1”。カートリッジ
スロットも2つ標準装備で拡張性バツグン。
反射抑制にちょっと自信のもてないボクたち
に、3段階スピード切り換え装置までついて
大納得マシンだ。コンピュータ片手に外へ出
て、友だちの家でゲーム大会なんて芸当も
“H1”なら軽々できるゾ!

スキャッチ フォローアップ

1. 画面左上の「メニュー」をクリックして「設定」をクリック。
2. 画面右上の「設定」をクリックして「設定」をクリック。
3. 画面右下の「設定」をクリックして「設定」をクリック。
4. 画面右下の「設定」をクリックして「設定」をクリック。

スキャッチコメント

「設定」をクリックして「設定」をクリック。

◆スケッチの方法が出て
いるから手順も簡単だ

スケッチソフトが 内蔵。F4を押して みよう

スケッチといってもピンとこないかもしれないが、大げさにいえば、C.G.(コンピュータグラフィックス)のことである。H-Iでは、色と位置を指定するだけでお絵描きが簡単に

パソコンをむずかしく考えているようだったから、まずカートリッジを使ってゲームを楽しむことから始めるのもひとつの手かもしれないね。
・そこで、ROMカートリッジについてのはなにかということになるが、簡単にいえばゲームなどのソフトウェアが入っている箱のこと。
これをスロットに差し込むだけでいろいろなソフトが楽しめるというわけだ。MSXマシンは、このソフトが共通というのが特徴だから、友だちとROMカートリッジを交換して遊ぶことができるのだ。お互いにソフトを持ち寄ってゲーム大会をしたり、お勉強してみるのもいいね。



◆H-Iに内蔵されているスケッチ
のデモ画面。作成する経過をみる
のも楽しい

できてしまう。

画面上に「+」の記号が出るが、これを動かして位置を決めるのである。動かしかたは、↑↓←→のカーソルキーで行う。位置を決めスペースキーを押すと「てん」を描く。「てん」の集まりが要するに絵となるのである。

スケッチもある程度慣れると思えば次の絵が描けるが、とりあえずは次の三つの動きを試してみよう。

キーボードの「L」を押して線を引く、「R」を押して四角をつくる、「F」を押してぬりつぶしをする。これを使いこ

スケッチもらくらく。

基本はラインとぬりつぶしから。



HARD Review



←ドレミのお勉強したい人、集まれ！

サウンドプレイを 楽しむにはF5

H-1の特徴をいろいろ説明してき
たが、見るだけではつまらないとい
う人には、サウンドプレイがある。
とりたてて音楽好きじゃなくても、
キーボードを押して出る音に、思わ

なせるようになるというんな色を使
ったお絵描きが、自由自在にできる
のである。

MB-H1の主な仕様

CPU	Z-80 A
ROM	MSX BASICROM 32Kバイト MB-H1 ユーティリティ SOFT8Kバイト
RAM	Main 16Kバイト Video 16Kバイト
表 文 字	32文字×24行 40文字×24行
示 グラフィックス	256×192ドット
カラー表示	16色
スプライト画面	32枚
キーボード	ASCII配列(英・数字・グラフィック記号) 50音(ひらがな、カタカナ)
イ R F出力	1ch/2ch
ン ビデオ出力	コンポジットカラー
タ カセット	1200/2400ボー FSK方式
1 プリント出力	MSX規格パラレル
フ オーディオ出力	モノラル 1ch
エ ジョイスティック	2個接続可能
1 拡張バス	なし
ス カートリッジスロット	2スロット
電 源	100 V 50Hz/60Hz
消費電力	20 W
大 き さ	330×61×322mm(幅/高さ/奥行き)
重 さ	1.8kg(電源ユニット別)
色(本体)	クリーム色～電源部はグレー
価 格	62,800円
備 考	3段階スピードコントロールシステム内蔵 マシン語モニタースケッチプログラムサウンドプレイプログラム内蔵
付属品	家庭用テレビ接続ケーブル(75Ω同軸ケーブル) 取扱説明書(BASICマニュアルを含む) カセットレコーダー接続ケーブル・スイッチボックス

ず夢中になってしまふほど楽しい機
能だ。
プレイのしかたは、まずF5を押
すと鍵盤がモニタに現われ、そこで
Zを押してみると「ド」の音が出た
り、Xで「レ」、Cで「ミ」というふう
に、キーボードを使っていけば良いの
である。

シンセサイザーのような本格的な
音色は出ないけど、誰かの弾くキタ
ーに合わせたり、小さい子のドレミ
のお勉強には十分役に立つはずであ
る。

三段切り変えて ゲームもらくらく

ゲームはしたいけどアクションゲ
ームのように速さを競うのは苦手と
いう人には、H-1の持つ独自のもう
ひとつの機能、スピードコントロール
を利用してほしい。

今こそ、アドベンチャーやパネ
ルなどと出てきてはいるが、やはり
ゲームの主流はスピード感のあるア
クションゲームが中心になりそうだ。
ゲームにすぐれ人間だっていきな
りデキたわけじゃないから、初心者
だって練習次第でゲームのオースリ
ティになれる可能性はあるわけだ。
そのワンステップとしてコントロ
ールボタンを利用してみると良いだ
ろう。ボタンをスローの方向に移動
させると、通常のスピードより遅い
動きをするので、運動神経がニブイ
というゲーム恐怖性の人には、ぜひ
活用してほしいのだ。

あるコンピュータサウンドが楽しめ
るのだ。
オクターブの高さを変えるには、
ファンクションキーを使うが、一番
低いキーはF1で、F2、F3とい
くほど高くなっていく。

ゲームのテクニックもいろいろあ
るけど、いちばん大事なことは努力
と忍耐。一度やって点数が悪いから
とあきらめないで、何度でも挑戦す
るのがコツ。そして、友だちと勝負
して勝ったら素直に喜び、我慢して
歩くのがキメ手。ひとりでチョコボ
ヨボと部屋の間でバソコンする
時代は終わったんだよね。
ゲームを交換しながらバソコン仲
間をどんどん増やしていこう！

↓左からジョイスティック、カセット
を接続するところ、そして日立オリジ
ナル機能、スピードコントロール



情報 二 面 白 あ ん な

ニューメディアということばも最近では広く使われるようになってきた。今回は、その中でも実際に活動しているものをいくつかピックアップして紹介してみよう。

いますぐ使える ニューメディア

ニューメディアというのは和製英語だそうだが、近頃は「ラブ・ホテル」で世界的に通じるのだから遠慮することはない。これホント。タイム誌の日本特集号の最高顧問クリストファー氏の本格的日本紹介書『ジャパニーズ・マインド』の中に「LOVE・HOTELS」という言葉が出てくる。大体「ラジオ、TV、新聞、雑誌の後に出現した、あるいはするであろう各種の媒体」などと唱えていた日には新しいものも古くなっちゃうからね。

新・雑・ラ・テの後の最初のメディアというときは有線放送、有線放送をニューメディアというとかしく聞こえるかもしれないが普及度と商業的にペイしてるところの唯一のニューメディアがこれかもしれない。最近J-CRという24時間放送英語有線が東京、横浜地区で営業を始めた。ガイジン・コミュニティだけでなくFENファンの日本人リスナーの間にも聴取者を増やし好評だそうである。主たるプログラムは最新の音楽だが、フライト情報その他の生活・便利情報を流している。近くをケーブルが通っていれば月3000円で引ける。

ニューメディアは大メディアではない。大メディアでないところに価値があり、アメリカでニューメディアの恩恵をもつとも受けているのはマイノリティー(少数民族グループだ、と日経を始めとするニッポン・ビジネス・マジョリティーのオジさんたちが口を酸っぱくして説いているわけなんだけど、その読者のオジさんたちがどのくらいわかっているか、はなはだ心もとないしいであります。

三二特集

アメリカではシンキング・テレグラムという商売がはやっております。友だちの誕生日のパーティーなどにこのシンキング・テレグラムを頼むと、指定の場所にきれいなオネエさんが出向いてハッピー・バースデーその他の歌を歌ってくれる。ペリ・グラムならペリー・ダンスをしてくれる。ストリップ・グラムなんてものもあって、これはもちろんその通りのパフォーマンスをお願いできる。これなんか需要さえあれば日本でも今すぐできるんだけどなあ。

もう少しまじめなところで、「電子メール」があります。これは郵政省が落ち目・赤字の電報の後継ぎとして力を入れている新事業。郵便局に出したい手紙イラスト・図版・写真・etc.を持っていって、郵便局ではこれをファックスにかけて即日配達してくれる。現在のところ東京大阪の本局でしか受付していないが、近日中に受付局は大幅に増やされる予定。と郵政省では言っておりますが、いずこも同じお役所の常。トップはスズンだことを考えつくんですがなかなか出先まで周知が行きとこない。本誌のために見本を打ちに(というのか出しに)というの、渋谷局におもむいた某氏は「あー、電子郵便をお願いします」「なんです、その電子何とかわかってるの?」「というようなやり取りで一〇分以上を費してしまつたとか。B5版で対金五〇〇円。

電子郵便と真向から激突ということになる。こちらの料金は時間制。ファックスを送信するのに必要な時間に比例する電料料を取られる。送信先のファックスの受信速度によって料金は変わってくる。どちらのサービスもまだ小手調べの段階だが、二二、二年のうちに全国展開して本格営業に入るはずだ。キャッシュカードだったのは「通帳がなくてもお金をおろせるコンピュータの機械ができるんですって」といったウワサ話に過ぎなかったのが、あつというまに誰でも持っている必需品になってしまったんだしね。いったん動きはじめると、こついうのは早いんですよ。



創刊おめでとう、電子郵便が到着

ところで、「カラオケ電話」というのがあるんだそうです。つまりその番号に電話するとカラオケが流れてくる。受話器を握りしめて「ナニモナイ、ハルデス・etc.と絶叫する」という趣向らしい。いやあ、どんなニューメディアが登場してくるのになりますか、おもしろいやらコワイやら。CATVの実用化はまだ先のこたらしいですが、それまでの間、けつこう楽しめそうなニューメディア戦線であります。

J-CR ジャパン・インターナショナル コミュニティ ラジオ TEL(三)四五三(三)五三五三



フランスのニューメディア スマートカード

「ニューズウィーク」10月10日号によれば、北フランスのカン市で進められているスマートカード・システムの実験は、順調に進行中の模様である。

スマートカードは、フランスのPPTT（郵便電話庁）がコンピュータ・ネットワーク社会の決定版として力を入れて開発しているシステムである。カード自体は見たところ普通のクレジットカードと変わらない。利用者は商店で買物をしたときにこのカードをレジの端末に差し込み、暗証番号を打ち込むだけで支払いを済ませることができる。クレジットカードと違うのは、この瞬間に現実に支払いが済んでしまうことである。つまり、スマートカードは、利用者の銀行のコンピュータ

タを操作して、利用者の口座から店の口座へ代金を振込む機能を持っている。端末を自宅に備えればホームバンキングもできるのだ。

この機能の秘密はカードに埋め込まれたマイクロチップにある。つまりスマートカードは、財布に入れて持ち運べる超小型コンピュータなのだ。利用者は、銀行に行かずに代金の支払い、ローン契約、口座振替、明細書の発行などのサービスを受けることができる。

クレジットカードと違って「記憶力」や「判断力」を備えたこのカードの利用法は無限に考えられる。とPPTTでは自信満々らしい。

新しい知的ゲーム登場 コンティニュー

写真のようなカードが42枚で一組になっている。ルールは簡単。交互にカードを並べていく。そのときになるべく多くのマス目の色が連続（コンティニュー）するようになくつけ方を探そう。上のような並べ方だと連続は赤が一五、黄が一〇、青が二と、計二七の目が連続する。カードを置いたときに連続した目の数がそのまま得点になる。一人から四、五人まで遊べる。イギリス生まれだが、アメリカでも大人気らしい。自分になるべく高い点を取ることを狙うのはもちろんだが、同時に他のプレイヤーに長い連続を作らせないようにセコく立ち廻らないと勝てない。やさしいようでなかなか難しい。とくに時間を制限すると緊迫が高まる。小さい子から大人までそれぞれに楽しめるゲームだ。ゲームが進んでいくうちに広がっていくカードのモザイクがカラフルで美しい。

銀座・博品館

カラオケ用のマン・マシ・インターフェイス？ ボディソニックカラオケステージ

早いもので、今年も残すところあとわずか。待ちに待った忘年会・新年会のシーズンが到来。そんなシーズンになくってはいらないものは、何んといってもカラ・オケ。バックには一流ミュージシャンの演奏、雲間気は最高潮に達し、マイクを持てば、まさにエンターティナーの気分。マイクを一度握ったらもうはなさない御仁も多いと思う。でもなにか物足りない。そうステージが、カラオケ用の舞台が無いのだ。

そんな発想から生まれたのがその名の通り、ボディソニック社の「ボディソニックカラオケステージ」。これは幅900×高さ110×奥行600mm・重さ15kgの真ちゅう製の舞台の中に音を体感振動にかえるトランスデューサ（スピーカー型の振動板）と低周波を増幅するパワーアンプを装備。これをカラオケアンプのヘッドホンジャックからスピーカー端子につなぐだけでOK。カラはブラックとワインレッドの二種類があり、不燃性のパンチカーベット敷きのステージは、デュエットでできるだけのスペースは十分あるし、モニタとしてステージに直接ヘッドホンを接続できる。振動の強弱はボリュームつまみによって無段階に調節することが可能で、足元にズンズンと響く振動で曲のテンポが取りやすく、ちょうど足踏みをするカンジでリズムにのることができ、リズム感に自信の無い人でも振動となつてリズムが体中に伝わってくる。また、レーザーディスクとジョイントして映像や歌詞を見ながらカラオケを楽しむことができる。しかし、バックミュージックでは圧倒的な効果を得られる反面、歌っている人の声、人声で振動が発生するとどうしても不自然感が起こりがちである。そこで、人声をリアルタイムで識別し、これ

をカットする必要がある。このため、人声を識別処理する特殊なアナログコン



問い合わせ ボディソニック社 東京都港区南青山1-1-1 新青山ビル 電話 03(405)5991



ビュータの開発も進められている。このカラオケステージの価格は、リース方式で申込金二万円、月々九〇〇円×24回払い。スナックやバーを中心とした業務用として売られているそうだが、近々、家庭向けとしてひとまわり小さなステージも発売されるそうで、それとともにレーザーディスクのカラオケソフトも増えそう。

これの応用として、喫茶店やライブハウスの床一面にそれぞれ6個、14個（畳一畳に対して）のトランスデューサを埋め込んでBGMや演奏に一役買っている。とくにライブハウス仕様はアメリカでブレイヤーとのコミュニケーションがとれると大好評とか。体に強い衝撃感を与えるバスドラムや、強烈なエレキベースの音



を体感振動として体を与えることにより、強烈なエネルギー感が再現され、ロックなどバワフルな音楽には最適である。日本でも東京・六本木に建設中で、これからあちこちで普及するだろう。ほかに、映画館や、飛行機やロケットなど各

これでアナタも天才プログラマー!? ナショナルバイオフィードバック

あの、(なぜか、あのがついちゃうんだ)けど片桐機長の「逆噴射」以降、静かに売れている製品がある——と言っても、決して世間サマをお騒がせするようなモノではないのでご安心を。

精神安定訓練システム「ナショナルバイオフィードバック」——病院でのリハビリから、ヨガの瞑想、スポーツ選手の集中力強化にまで使われているこの機器をさっそく試してきました。

ヒトの精神状態は、脳波、皮膚温度、皮膚抵抗、筋電位などによって検出されるそう、例えば、「ウソ発見器」というのは、皮膚抵抗を測定して心の乱れ、つまり、ウソをついていることを見破ろう

種シミュレーション用とかパーソナルシブアター(一人で楽しむレーザーディスク劇場)変わったところでは地産体験館など、応用範囲はかなり広がっているようだ。

というものだ。

「バイオフィードバック」も原理は同じ。心の状態がもつとも端的に表われる脳波の中から、とくにアルファ波と呼ばれる脳波を検出する。

このアルファ波というのは、心の安静状態に検出される脳波のこと。禅やヨガなどで精神的な訓練、修業を積んで、心を安静に保つ能力の優れた人は、アルファ波を随意に出す能力にも優れている。逆に、ストレスがたまり、精神状態が乱れていけば、自分本来の能力が発揮できないわけ。アルファ波を引き出す訓練を行うことは、心の安静を得る訓練となる。このアルファ波を用いた、心の訓練をするための道具が、この「バイオフィードバック」なのです。

やり方はごく簡単で、まず、自分の好きな曲の入ったカセットテープを一本用意する。センサバンド(アルファ波を検出するヘアバンド)をつけて、ヘッドホンをつける。カセットをオン。そうすると音楽が流れてくる。まるでウオーグマンの気分。音楽を聞きながら、心を静めて、肉体をリラックスさせていきます。そうすると、アラ不思議、音楽がだんだん消えていく……。えっ!? 壊れたのかな。あわてふためくと、また音がジャーンと聞こえてくる。

どうなっているのかと言うと、アルファ波の出る量が多くなるにつれて、音が消えていくように設計されているのだ。ようするに、音を小さくしていくように精神を集中する訓練(心を静める訓練)をするわけだ。面白いでしょ。さらに、モ

ードを切り変えることによって、音楽とともにビーという音が出てくる方式もある。この場合は、このビーという音を消すようにリラックスすればよい。アルファ波の量は、パーセントで数字としても見られるので、カセットを使わなくても訓練できる。

ゴルフの青木功プロは、ボールを打つときは、頭の中で、一番良いイメージを思い浮かべて無心でスイングをするという。「バイオフィードバック」も、同様にイメージコントロールをすることで、集中力をつけることができる。余談だが、GOLF……の円周率を何と二万ケタ記憶して、何ケタ目からでも任意に言える

パソコンはアレバイヤー ローランドMP-401

パソコンでシンセサイザーやリズムボックスをコントロールする——これ、もう常識。とは思っていても実際にやるとなると結構むずかしいもの。

でも、こんど発表されたローランドの「MIDIプロセッシングユニット MP-401」を使えばかなり簡単にいろいろな音創りができそう。

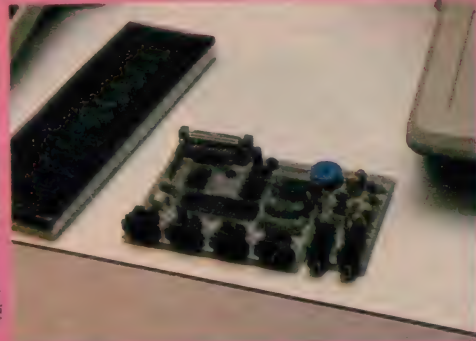
このMP-401で採用しているのは「MIDI」という国際規格のインターフェイス。2つ以上の電子楽器をケーブルでつないで演奏情報をデジタルで伝送し、楽器のコントロールをしようというもの。シンセサイザーなどの電子楽器に限らず、パソコンと楽器を接続して自動演奏を行なう場合なども考慮されている。

楽器演奏をパソコンに記憶させてプレイバックしながらの多重演奏や、記憶させた演奏のリズムを変えたり、リズムマシンをシンクロさせることもできる。

MSXマシンへの接続も近いうちに可能になるという話だからお楽しみに!!
●問い合わせ ローランドデュー・ジー(株) インフォメーションセンター
〇三(二五) 一一二六四



上: プロセッシングユニットMP-401
右: 内蔵される基板。質の高い音楽にも対応できるように専用のCPUを使ってパソコンからの命令を処理する。



という、右寄英哲さん(ソニー勤務)もやはりアルファ波が多くなるときが記憶に良いと言う。そういえば、あの西武ライオンズでも、この機器を使っているのです。アメリカの小学校では、同様の訓練を続けて、成績・健康状態の向上などの効果があったそう。瞬間的な判断力は、やはり集中力がないとダメということか。「うわー、バグが出たよ」なんて悩んでいるキミも、アルファ波の訓練で、たちまち天才プログラマーになれるかもね。
●問い合わせ 松下電器健康機器開発センター TEL 〇三(四三七) 一一一一



『ウォーゲーム』 WARGAMES

(MGM/UA映画=CIC配給)

映

画の中には、すでに多くのコンピュータが登場している。古くは「2001年宇宙の旅」のHAL、そして「スタートライアーズ」に始まるスペースオペラの中には、当然コンピュータが存在していた。しかし、今のコンピュータを描いたものはと言われれば、僕の記憶にはほとんど残っていない。

そもそも、映画にしろ小説にしろフィクションに描かれているようにコンピュータを擬人化してみている人が果たしているものだろうか。今はまだ、単なる機械でしかない。とは言え、やはりコンピュータはこれまでの機械と根本的に違う。たとえば、先日こんな事件が報道された。アメリカのある少年が大企業の給与管理をするコンピュータにアクセスし、その中に自分の名前を登録して毎月チャッカリとお金をふりこませていたというのだ。大企業と一少年という、それまでなら何の関係も持たない者同士が、コンピュータに

よって同じレベルに立ってしまふ。計算能力が、データ処理がという生活の進歩とは別に、人間環境の変化を促していると思えるのだ。

「ウォーゲーム」は、そんな現在のありえるかもしれない（それがどんなに僅かな確率だとしても）、日常的コンピュータ事件を描いたサスペンスである。大まかな粗筋を言うところ、

デビッド・ライトマンは、よくいる普通の男の子なのだが、何となく自分のパソコンを操作するうちに国防省の核防衛プログラムと交信するようになり、たまたま、米ソ戦争のシミュレーションを、ゲームだと思つて始めてしまふ。ところが、相手のコンピュータは現実にもそのプログラムを実行していくというもの。



監督ジョン・バダム(サテュー・ナイト・マイヤー・ハー(ブルー・サンダー))
出演マシュー・ブローリッパ、アリー・シーター

当初、この映画を観たアメリカ国防省の関係者は、「現実とはまったくかけ離れ、単に不安を煽るだけのも」と強く反発したという。ところがである、今年の8月、アメリカのミルウォーキーに住むパソコン・マニアの少年たちが、軍事研究をしている研究所のコンピュータに自分のパソコンを接続し、機密データを盗み出していたことが判明したのである。軍事機密ということで背後関係も疑われたらしいが(映画でも同じだった)、そんなことはなかったみたいだ。そして実は、このことがこれからのコンピュータ犯罪を考えるのに重大な問題点を示しているのだ。というのも、コンピュータ犯罪の多くは「愉快犯」だという。自分の力を試す、知的欲求を満たす、面白い……単にそういう理由で犯行におよぶ。防犯する側は相手の犯意が読めないからたいへん困るわけだ。

映画自体は、まず冒頭のミサイル発射シーンのリアルさに圧倒される。それまでジョークを言いあつていた兵士が、緊急命令に反応して、暗号



を解読し、最後に発射ボタンを押す(？)までの過程を、スピーディーに描いていく。そして、映像は一転、朝のゲームセンターへと移っていく。始業前の時間を「ギャラガ」をやつて遊ぶデビッド。苦手の生物でF不可(？)をもつても、成績簿の管理をしている学校のコンピュータのパスワードをコソソリ職員室で盗み見、家に帰ってからD(可)に直してしまう。そんな彼の部屋にならぶパソコン群、フロッピーを入れ、カプラに電話をつなぎ……という部分に、日本のパソコンファンも魅かれるかな。

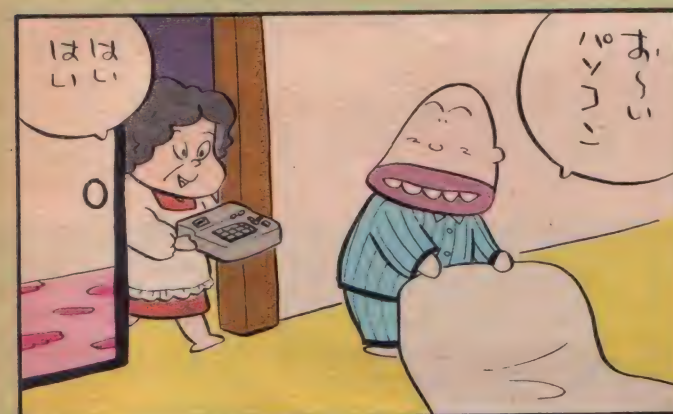
物語は、そのデビッドがたまたま雑誌で見た新しいゲームソフトの内容を知ろうと電話とパソコンを使って検索を続けるうちに、あるコンピュータ・システムの存在に気づくあたりから核心に入っていく。そこに一週間も寝食を忘れるデビッド。ついに見つけて入りこんだ相手のコン

ピューター「ジョシユア」と米ソ戦争のゲームを始めるのだが、ジョシユアはゲームを現実に行きしようとする。

彼(？)は核ミサイル発射の管理を一手にひきうける国防省のスーパー・コンピュータなのだ。ゲーム中止の命令を拒否するジョシユアと、驚きながらも何とかしようとするデビッド。後は観てのお楽しみにしておいた方がいいね。

僕の観た感じではB級映画(別にB級で劣るという意味ではなくて)の大作、けっこう楽しめた。ただ残念なのは、前半の緊張感が後半になって、とたんに「人間くさく」なってしまうのがちよつと……。ただ、軍事設備やコンピュータ群、電子ロックのドアの破り方とかコンピュータに介入する方法など、別の楽しみもあつて、先の問題提起の部分はさておいても、まあ、十分に面白い。よろしいんじゃないでしょうか。

SONO 1



コンピュータは意外と各方面へ
浸透していたのだった…！

MSX

気分は
めつきり

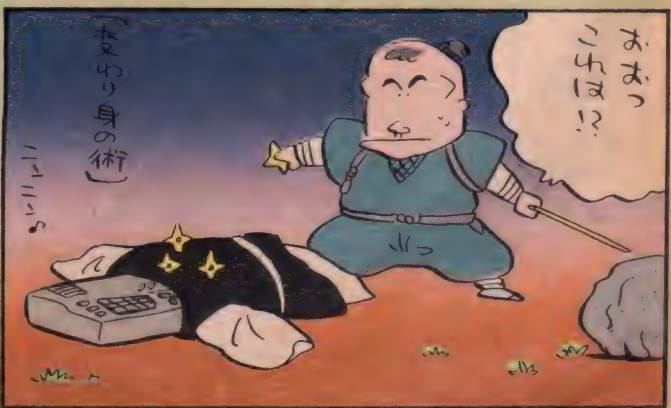
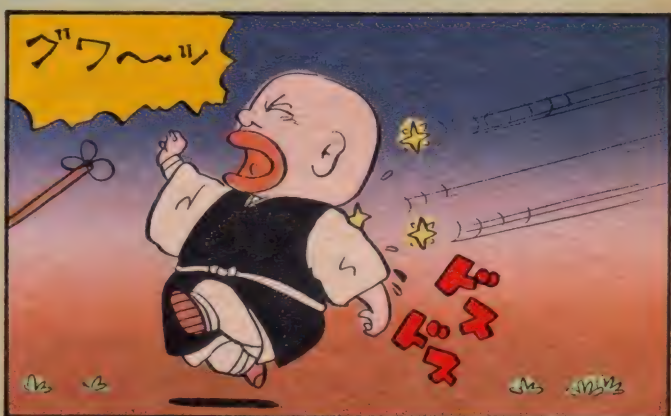
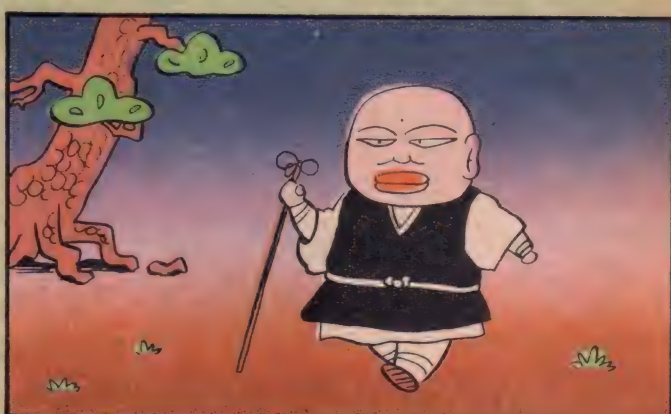


スノウチ サトル

SONO 3



SONO 2



TERM

用語を知れば 恐くない

専門用語っていうのは、聞いたから
読んだからってわかるもんじゃない。
つねに使うことが早く覚えるコツだ。
この頁は、声を出して読んでみよう。

CPU

ハードウェア

ソフトウェア

PA 1 RT

パソコン用語の 基礎知識

コンピュータのプログラムを総称して
「ソフトウェア」と呼びます。

マシン語や、MSX・BASICなど
から、MSX-DOSなどの「OS」(オ
ペレーティングシステム)まで、プログ
ラムと一口で言っても、中身はさまさま
テープレコーダーとカセットテープを
例にすれば、テープレコーダーがハード
ウェアで、カセットテープに入っている
音楽がソフトウェア。

今では、ソフトとハードというのは、
一般用語になった。知識や情報などをソ
フトと言ひ、機械や部品などの金物(か
なもの)をハードと呼んでいる。

コンピュータ本体。コンピュータの部
品や回路、周辺装置などの金物を「ハー
ドウェア」と表現します。

普通の機械製品、例えば、手動の鉛筆
削りなどは、機械のメカニズムの中に、
鉛筆を削っていく動作が埋め込まれてい
ます。つまり、ハードの中にソフトが組
み込まれているわけです。だから、取手
を回すだけで鉛筆が削れる。

コンピュータは、ハードウェアの動き
はすべて電気信号による命令で制御。そ
の電気信号による命令をつくり出すのが
ソフトウェアだ。人間だって、ソフト(知
識)とハード(身体)がひとつにならない
と仕事ができないですからね。

中央処理装置。CPUはふたつの役目
を持っている。

①コンピュータ全体に命令を出して、各
装置の動きを制御する。

周辺装置

Central Processing Unit

2. 演算を行なう。実際の計算は、CPU
が行う。
いわばCPUは、コンピュータの頭脳
だ。

CPUの規格には、4ビット、8ビッ
ト、16ビット、32ビットがあり、現在の
パソコンは、8ビットから16ビットに移
行している途中だ。4ビットは、キャッ
シュレジスタなどから自動販売機に組み
込まれている。32ビットは、パソコンよ
りひとつ上のクラスのコンピュータ、ミ
ニコンに使われている。ちなみに、MS
Xマシンの頭脳は、Z 80という8ビッ
トのCPUを使っています。

●CRT(Cathode Ray Tube)・・・テ
イスフレイとも呼ぶ、要するにテレビ画
面のこと。普及型のグリーンモニタから
高解像カラーモニタまで色々ある。この
ほか、液晶を使ったものも出だしている

●プリンタ・・・計算の結果やプログラムリ
ストなどを活字にして打ち出す機械。イ
ンパクトドットマトリクス式という、ド
ット(点)のタテヨコの組み合わせで、イ
ンクリボンを打って印字するものが一般
的。ヨコの印字ケタは、80ケタと130
ケタの二つが標準的。カナ、漢字、図形
などの用途別に、8ピン、16ピン、24ピ
ンがあり、種類も数多く出ている

●カセットレコーダー・・・カセットテープを
使って、情報を記録しておく外部記憶装
置のひとつでスピードが遅く、任意に情
報をピックアップできないのが欠点。

●ディスクドライブ・・・フロッピーディス
クを使う外部記憶装置。3インチ、5
インチ、8インチとある。ディスクは、テープと
違ってデータのやりとりの速度が速く、
ランダムアクセスできるのが特徴。やは
り、一台は欲しい機器ですね。

●音響カプラ・・・電話回路を使って、情報
のやり取りをする際に使う機器。電話の
受話機をセットして、情報をデジタル信

号にして受信する

●プロット・・・自動図形描画装置。X・Y
軸に動くものが一般的。コンピュータで
計算した図形を描く。設計・建築などに
多く使われている。MSXでは、はがき
などに楽しい絵が書ける、プロットプ
リントが用意される予定

●タッチパッド、デジタルイザ・・・どちらも
ボード上の(たとえば地図)一点の座標を
拾ってコンピュータに入力する装置。た
とえば、線をなぞれば絵を描くことも可
鉛筆感覚の入力装置だ。

●ミュージックキーボード・・・鍵盤を電気
的につなげれば、パソコンはピアノやシ
ンセサイザになる。もちろん、それ用の
回路とソフトが必要ですがね。今までに
ない新しい楽器だつてくれる。

●音声入力装置・・・まだまだ未完成だが、
音声による入力も少しずつ進歩してきてい
る。音声認識LSIなどの発展によって
声で入力するワープロも、実現は遠くな
いだろう。

ROM

Read Only Memory

RAM

Random Access Memory

任意に情報の読み書きができる、内部
記憶装置のこと。一度に扱える計算の大
きさなども、RAMの容量で決まってい
る。ポケコンが2K(バイト)から4K、
パソコンが、8K、16K、32K、64K、
128K……と倍ずつの値で大きくなっ
ていく。ミニコンや大型コンピュータで
は、256Kぐらいから、1M……と、
グッと大容量になり、複数の計算を同時
に行う並列処理も可能になる

読み出し専用の内部記憶装置。MSX
システムのROMは32K。この中にビッ
シりと、MSX・BASICが入っている
。ROMは、いわばコンピュータの道
具箱。ちよいと強力なBASICをフル
に使用して、32KのROMがどういふもの

FEAR OF

キャブテンシステム

Character And Pattern Telephone Access Information Network System

文字図形情報ネットワーク。
電話回線を使った、家庭、オフィス、情報センター、銀行などを相互に結ぶシステム。その名の通り、文字と図形から成る各種の情報を受像機のブラウン管に映し出される。ブラウン管上についているタッチセンサー、あるいはキーボードを使って、画面と対話できるため、各種チケットの予約や、ホームショッピング、ホームバンキングなど、家庭やオフィスに居ながらにして利用できる。ニューメディアの柱として、一九八四年一月から商用化される予定。

INS

Information Network System

高度情報通信システム。電電公社が、西暦二〇〇〇年の完成を予定して進めている計画。
わが国には現在、電報、電話、電信、データ、ファクシミリの合計五つの通信網がバラバラにネットワークされている。INS計画は、これらの五つの通信網を光ファイバーを使った一本のデジタル通信網として統合して、伝送速度の高速化と品質の向上を計るとともに、料金体系も統一しようというものである。
キャブテンシステムを始め、ファクツミリ、テレビ電話などの各種通信サービスを手軽に提供することを目的としている。

PA 2 RT

ニューメディア用語事典

キロ K バイト、メガ M バイト

「Kは、千を表わす単位。Mは百万を表わす単位だ。
バイト(Byte)というのは、0と1だけの組み合わせの表現。ビット(bit)を8けたまとめたもの。8ビットで1バイト。1バイトで、通常の文字などの一語分を表現できる。では、1Mでは何語かな？」

「なの、実際に体験して欲しい！」

CATV

Community Antenna Television

有線テレビのこと。
テレビ局が遠方にある場合や、ビルなどの障害物によって、受信が困難な地域でテレビを見るために、共同のマスターアンテナを立てて、そこから有線で各家庭に放送を送るシステムである。
最近では、西武や東急などの大手の企業が、アメリカのケーブルテレビ(衛星を使った独自のネットワーク)にならって、地域型のCATVを計画発表している。有線ゆえの双方向通信が、新しい地域メディア、新しい番組づくりを促すと注目を浴びている。

文字多重放送

テレビ電波には、ほんのわずかさきまができる瞬間がある。文字多重放送は、このすき間を利用して、文字や図形などの情報を送る放送で、いわばキャブテンシステムのテレビ版。
すでにNHKが一〇月三日から、東京、大阪地区で放送を開始しており、それに合わせて各家電メーカーも、文字多重放送受信回路内蔵のカラーテレビや、アダプターを発売している。
ちなみにNHKでは、「おしん」の文字多重放送も放送している。見た人は、お便りをくださいな。

VAN

Value Added Network

付加価値通信網。
通信回線の再販サービスのこと。公衆電気通信事業者から、専用の回線をリースして、それを分割してユーザーに再販する業務。あるいは、コンピュータに情報を蓄積しておき、ユーザーが自由にその情報を利用できる通信サービス業務である。一九八二年一〇月の公衆電気通信法の一部改正により、電々公社、KDD以外の民間企業にもVANが開放された。現在、アメリカ、日本、イギリスでしかVANの民間開放は認められていない。すでに、ヤマト運輸や西武流通グループなどの流通業者がVANに名乗りをあげている。

Hi-OVIS

Highly Interactive Optical-visual Information System

双方向画像伝送システムの実験プロジェクトで、奈良県東生駒ニュータウンで行われている。
光通信の技術は、基本的に双方向のコミュニケーションを実現する可能性を持ったものである。キーボードのついた受像機を使うことによって(カメラ、マイクつき)放送中のスタジオとリアルタイムでやりとりができる。
東生駒では、家庭に約一六〇台、学校、市役所などに八台の端末機をモニターとして設置し、テレビ放送の再送信、動静止画放送、文字放送などのリクエストサービスなどを行っている。なお、同様の実験は、多摩ニュータウンでも、CCISという名で行われ、地域密着メディアの実験として成果を上げた。

HDTV

High Definition Television

高品位テレビ放送。
NHKが開発した、一一二五本の走査線を使ったテレビ方式のこと。きめ細く鮮明な画面と、質の高い音声の高品質なテレビである。ちなみに、現在のテレビ放送は、わが国では五二五本の走査線を使っている。このため、画面を写真に撮ると、ヨコにシマ模様が入るが、高品位テレビでは、ほとんどわからないほどになるという。
『ゴッドファーザー』で有名な映画監督F・コッポラの近作『ワン・フロム・ハー』が、このシステムを応用した映画づくりをしており話題になった。

光通信

Optical Communication

情報をレーザー光の形に変換して伝送する新しい通信方式のこと。
空中に発信する空間伝送と、光ファイバーを使って伝送する二つの方式がある。特に光ファイバーを使った場合、雑音に強く、情報伝送量も多く、かつ高速であるため、INS時代の通信方法として脚光を集めている。テレビ電話や、ニューメディア時代の情報に広く使われる予定である。

対人関係星占い12月10日-1月9日

あなたとあなたの周囲の人との関係性を中心とした占いです。あなたの運勢はあなただけの運勢では判断できないことが多いのです。私たちの悩みも将来も他人との関係にあります。よりうまく生きていくために、運勢のいい人も悪い人も、みんなて世界はできている。

射手座



11/23 - 12/21

★芸術的センスの華ひく時。もしくは、普通の人はちょっと違った趣味や考え方をもっている人にも注目を浴びそうです。そして、このことが射手座の社交運に火をつけてしまうことになり、友だちつき合いや人の集まるパーティなど、今月の射手座は最高の遊び相手。音楽や絵画などのグループでは、射手座がラッキーマンとなつていい結果を果たしていきます。

山羊座



12/22 - 1/20

★やっただ、という感じで幸運の続く山羊座です。活力が外からでなく、内面よりじみ出ているようです。金運、仕事、愛情といふことすべて周囲にもいい影響を与えそう。特に魚座の人は、うまくリードして山羊座の幸運を開花させ、ついでに自分の幸運もつかみそうです。堅実な山羊座の人は、この幸運期を確実にいかしていきましょう。注目は損はない。

水瓶座



1/21 - 2/18

★忙しい。やたら忙しい日々の続いている水瓶座。師走のムードをひとりで盛り上げています。当然、つき合いが悪いなんて評判が出やいそうですが、誘っておいで損はない。忙しい中をぬって、喜びをもたらしてくれます。本来、どつぱりとひたひたの嫌いな水瓶座の性格には、疾走感のある毎日が似あっています。それを悪くならないで。

魚座



2/19 - 3/20

★12月はあわただしいのが普通ですが、とりわけ今月の魚座は忙しそう。スケジュールも狂いがちになります。外からみると、何となく暇そうなので、用事を頼んだりしそうですが、実は忙しさに目が回らなかりなです。やさしいだけに引き受けてしまいがちな魚座ですが、来年の幸運が約束されているので、年末の苦勞も何のそのという気分です。山羊座とはいっしょにいいパートナーシップがとれます。

獅子座



7/23 - 8/22

★幸運だった'83年の最後を飾るべく派手に活躍する獅子座です。生まれてきてよかったと思いが毎日を送っています。やっかみたくもなりすが、こいういう人といっしょにいると周囲まで元気になるちやいすね。また、人間関係においても獅子座が中心となつて、うまくはこびます。今月は拝みおしても獅子座にこつこつついていきましょう。特に愛情運最高。

乙女座



8/23 - 9/23

★緊密な関係の中での奉仕の暗示。ということはいま乙女座の人の周囲にいれば色々重宝するといふことです。ただし、用事が集中するだけハブニングも多く、結果的に失敗に終わることもありそう。やはり、頼りつきりというの考えものですね。また、お互いの秘密が重大なネックにもなりかねません。乙女座とうまくやるためには、オープンな態度が必要で。

天秤座



9/24 - 10/23

★イライラしますね。超多忙の天秤座につきあうには、笑顔忘れず慎重にというところ。ただでさえあせっているのに、あなたとの関係で心を乱しちゃうと、取りかえしがつかなくなりま。とばかり受けないために、今月の天秤座には下手にでた方がよさそう。仕事運、愛情運ともに悪くないので、つき合い方さえ間違えなければ、いいパートナーでいてくれます。

蠍座



10/24 - 11/22

★金銭面で幸運が待っている蠍座です。周囲の人にもおすそわけがあるかも。それに頭も冴えて、そのせいか、やたらモチベーションを見て嫉妬にかられては大成でません。他人の幸福を心から祝福できればしための。蠍座のバイブレーションがあなたにもいい影響を与えてくれます。お金のことを考えて、思わず二ツコリの蠍座とはお友だちでいていい時です。

牡羊座



3/21 - 4/20

★憎いくらい調子づいている牡羊座。適当にやっつたことが思わぬ成果をあげたり、異常に人気が上がったモチモチだった。こんな人にならよびり意地悪をしたくなるのが人情というもの。しかし、そんな周りの思ひも何のその、来年に向かって楽天的な気分の牡羊座は、かえって気分転換ぐらいにしか思わないかも。敵に回さないようにするのが賢明です。

牡牛座



4/21 - 5/21

★年末は一時の幸福に酔った牡牛座ですが、厳しい来年に向けてのちよつとした思慮もあって見守ってあげましょう。ただ、今月は牡牛座との約束には注意してください。確認の上、また確認といふのも、コミュニケーションの相がでているからです。ことコミュニケーションの問題となると相手のあるものだけに、その不運は本人だけじゃすまなくりますから注意が必要で。

双子座



5/22 - 6/21

★判断を必要とすることが次々と出てくるので、なかなかすんなり事は進みません。それで思わす他人に相談……そんな双子座ですが、素直に出てきたらバックアップしてあげましょう。双子座の周りには、それだけ好機も落ちてくるってことなのです。逆に、愛情運に機は多いに燃えています。精神的にも肉体的にも。愛は双子座にイニシアティブをとらせてGOOD。

蟹座



6/22 - 7/22

★人間関係が入れ替わります。協力者も敵もふえてきそう。というのも、感情的になつてしまふ今月の蟹座なのです。でもね、好きて感情的になつていいわけじゃないし、これというの忙しすぎて時間追われているからなのです。誰だってこんな時はあるもの。余裕をもつて許してあげましょう。あなたまでイライラしたら損ですものね。パートナーにいつしよにいくのは最悪の相手です。

M S Xマガジン年明け第1弾。新たな気分で、挑みます。

記事内容も充実。

BASIC講

座では、MS

X-BASI

Cを使って本格

的な勉強が始動。

特集では、アミユ

ーズメントMSXと題し、ゲ

ームの必勝法、楽しみ方など色

色なノウハウを満載、ハードニ

ュースでは、富士通・FM-X、

キヤノン・V-10、HITAC

HI・HB-H1E、ビクター

・HC-6を紹介、ソフトイン

フォメーションも新しいソフト

をゾクゾク紹介予定。乞うご期

待！2月号は、1月8日発売です。



2月号は、
1月8日
発売です。

●1月号が、読者の皆さんに届くころは、各社のMSXマシンが、各地で手に入る頃でしょう。特に、東京では、秋葉原（ヤマギワ）、銀座（マイコンベース）でMSXフェアやMSX祭が12月から1月にかけて、開催されますので、MSXに興味のある方は、お出かけください。ハードだけでなく、ソフトも多数発売されていることでしょう。

自分に合ったMSXを選ぶには、音楽・シンセサイザーで色々と音作り、ライトペンを使つたお絵かき、64Kフルメモリで将来はDOSを使つてプログラムを作る。などなど、色々楽しみ方があります。自分にあつた楽しき方を見つけてください。後は、自分の好きなデザイン、色で決めてください。要は、アキのこないものを自分なりに見つけることです。

年内に揃うソフトは、約90本位でしょう。その多くはゲームなんですが、これから、他の分野（教育、スモールビジネスなど）のソフトも期待していただく。といっても、本格的にすばらしいソフトが我々の前に表われるのは、ディスクが発売されてからの話でしょうね。トニモカクニモ、ディスクが発売されるのを首を長くして待ちましょう。

気になるのがディスクの大きさと値段ですが、大きさは、3インチ、3.5インチが主流になると考えていいでしょう。小さくて、使い易いのがとてもいいですよ。値段も大きさに合った価格を付けてもらいたいもので、本体的に、安くなるのが理想的です。MSXユーザーの方は特に、声を揃えて叫びましょう。

●ディスクを安くしてください！
●アンケートハガキが数多く返って来ます。もちろん、10代、20代の意見が圧倒的に多く、楽しいおたよりで、いっぱいです。これは、大変ありがたいことで、これからも、楽

E D I T O R ' S R O O M

しいご意見・ご希望お待ちしております。ちよびり残念なのは、30代の方のハガキが少ないのです。少ないのですが、この年代の方のご意見が適格で、一番手厳しいのです。アンケートハガキで「MSX」は、何の略ですか？という質問が多いので、ここで、解説いたします。「MSX」のMとSはアメリカのマイクロソフト社から取り、Xは、未知の物という意味であります。これから先、「MSX」は色々と拡張されますので、最後にXがついているのです。拡張すればする程、マシンの互換性が問題になってきますが、いままで、培つたソフトが、新しい時代のMSXで作動しないという事態が起らないこと。MSXのマークがついているものにきぎつて、将来も支障なく使えることに意義があるのです。

●MSXを育てていくのは、マガジンであり、各メーカーであり、ユーザーの方であると思いますので、長い目で見てください。

MSXは、アメリカでも話題になっていて、アメリカのソフトハウスもMSXのソフト開発を始めているようです。アメリカナイズされたゲームが発売されるのも、近いことでしょう。やはり、アメリカのソフトは日本のソフトより、多少センスの良い物が揃っていますので、楽しみです。又、アメリカでは、MSXに関する本も出版するらしく、アメリカからのお客が絶えません。

アメリカでMSXのソフトや本が出版されれば、MSXも国際色豊かになります。そうなれば、アメリカのMSX、ヨーロッパのMSX、日本のMSXがすべて、共通で使えるようになると楽しいですね。機会があれば、海外情報もマガジンで紹介してゆくつもりです。もう少し、お待ちください。

マイコン雑学 いろいろ実践読本

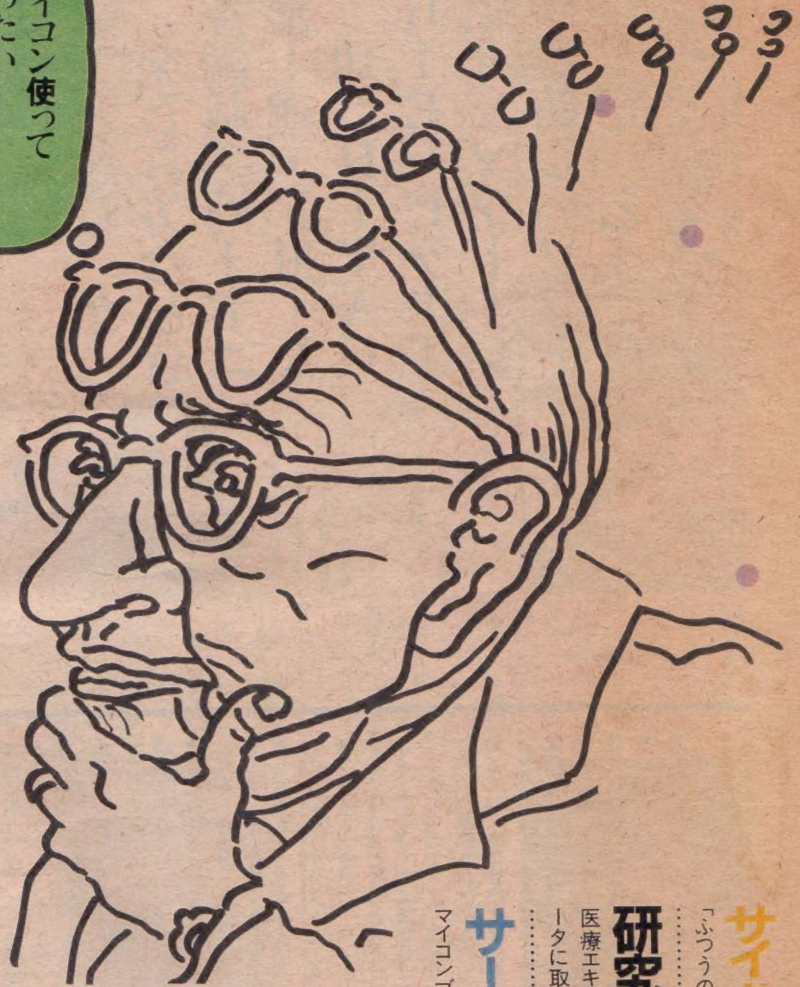
アスキー出版局

あなたが知らなかった

身近ですばらしい

マイコンの世界を語ります。

マイコン使って
いったい
何をやっておるのか
実践43例の
全国主要大学
キャンパス・レポート



サイクルコラム 三田誠広

「ふつうの小説家」が見た近未来コンピュータ社会学

研究レポート

医療エキスパート・システムの開発など、まじめにコンピュータに取り組む16大学の研究室を徹底取材。

サークルレポート

マイコンブームの発生地は、やはり大学のマイコンサークル。マイコン少年の最右翼が集まる東京大学のUTMCやTSG。女子大だったら東京女子大のMOVE。ほかにアート系、医学系、レーザーやオーディオのサークルまで追求取材。

BREAK NOW!

ビデオゲームは人間と人間の対決である

鏡 明

マイコンブームだからね、手を出すんだ
カフカのゲームと
齧られたリンゴと

荒木一郎

青山 南

早川裕子

マイコンストリート

●インタビュー●ロンドン帰りのコンピュータ娘が語る最新ノ英国コンピュータ事情 中村美夏

COMPUTER SCIENCE IN U.S.A.

アメリカ・パークレーレポート エネルギッシュな研究が続くアメリカのコンピュータ・サイエンス

新世代コンピュータ・レポート—COOL取材



ASCII

株式会社 アスキー 〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル PHONE 03(486)7111代 ■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。

Canon



キヤノンのMSX、新登場。

誰もがうなずく、美しいボディ。誰もがうれしい、使いやすさ。ホームコンピュータ・キヤノン V-10。新しい、パソコンの世界を拓くためのキーワード、MSX。キヤノンから、この話題のMSX仕様を採用したホーム・コンピュータ、V-10。いま、満を持して登場です。

キヤノンV-10.その主なメカニズム。

●共通ソフトが自在に使えるMSX仕様を採用。●拡張性を高める2スロット方式により広がる用途。●RFモジュレータを内蔵し、家庭のテレビとの接続が可能。●16色カラー表示のグラフィック機能により256×192ドット、32×24文字の美しい画面。●両手になじむ本格派、使いやすいJISキーボード。●8オクターブで3重和音、迫力あるサウンド機能。

SPECIFICATION ▶CPU/Z-80A▶ROM/32KB (MSX-BASIC)▶RAM/16KB、V-RAM 16KB▶キーボード/JIS配列準拠、72キー▶表示/テキスト画面(32文字×24行)▶グラフィック画面(256×192ドット) カラー/16色▶I/Oポート/プリンターインターフェイス(8ビットパラレルMSX仕様)▶カセットインターフェイス(FSK変調方式)▶MSXカートリッジ用スロット▶ジョイスティックポート▶サウンド/8オクターブ(3重和音)▶オーディオ出力端子▶サイズ/402×218×62mm▶重量/3.5kg

キヤノン販売株式会社 計算機営業部

●東京千108東京都港区三田3-11-28PHONE (03) 455-9761・9609 ●大阪千530大阪市北区中之島3-2-18住友中之島ビルPHONE (06) 444-4021 ●札幌 (011) 231-1313 ●仙台 (0222) 67-3981 ●名古屋 (052) 565-0911 ●広島 (082) 244-4615 ●福岡 (092) 411-2394



MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。MSXマークの付いているソフト及び周辺機器が全て利用できます。



V-10

HOME COMPUTER

標準価格 ¥54,800

資料請求券
MSX
V-10用

TOSHIBA 新発売



IQの差で選べ! 64KバイトのMSX対応機。

●ズバぬけた実力派、RAM容量64Kバイト。

MSX-BASICによる統一言語で、ソフトの互換性を実現。ゲーム、作曲、グラフ作成、ビジネスなどに幅広く対応。RAM容量は実装64Kバイト。普及タイプの16Kバイト機も同時発売。

●最初から慣れておこう。JIS配列の本格キーボード。

●目にも鮮やか16色、迫力の8オクターブ・3重和音。

●RF出力内蔵、家庭用テレビに接続OK。

●面白さだんぜん、2本のジョイスティック端子付。

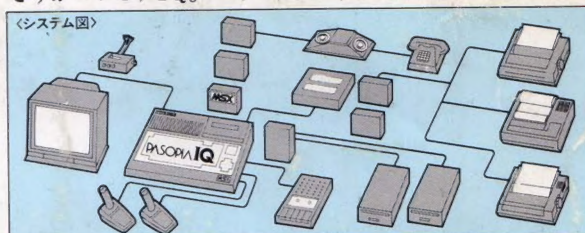
●システムアップで即ワープロに。群を抜く先進の拡張性。

増設16スロット、プリンタインターフェースカートリッジなどの周辺機器も豊富で、目的に

合わせて拡張も思いのまま。例えば、ドットプリンタIIと漢字ROMカートリッジを組み合わせれば、日本語ワードプロセッサに早変わり。宛名書きや、簡単な文章作成などもこなします。

※MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

さすかシソピアIQ。システムアップすれば、すぐワープロに。



選べる2タイプ。ボディカラーもそれぞれ2色。



HX-10D (64Kバイト) 65,800円
※ボディカラーはブラックとレッドの2色。

HX-10S (16Kバイト) 55,800円
※ボディカラーはブラックとレッドの2色。



東芝ホームコンピュータ

PASOPIA IQ

●資料のご請求は…〒104 東京都中央区銀座5-2-1 (東芝ビル) 東京芝浦電気(株)ホームコンピュータ事業推進部 ☎03(574)5359

資料請求券
PASOPIAQ
MSXマガジン12

先端技術をくらしの中に… E&Eの東芝